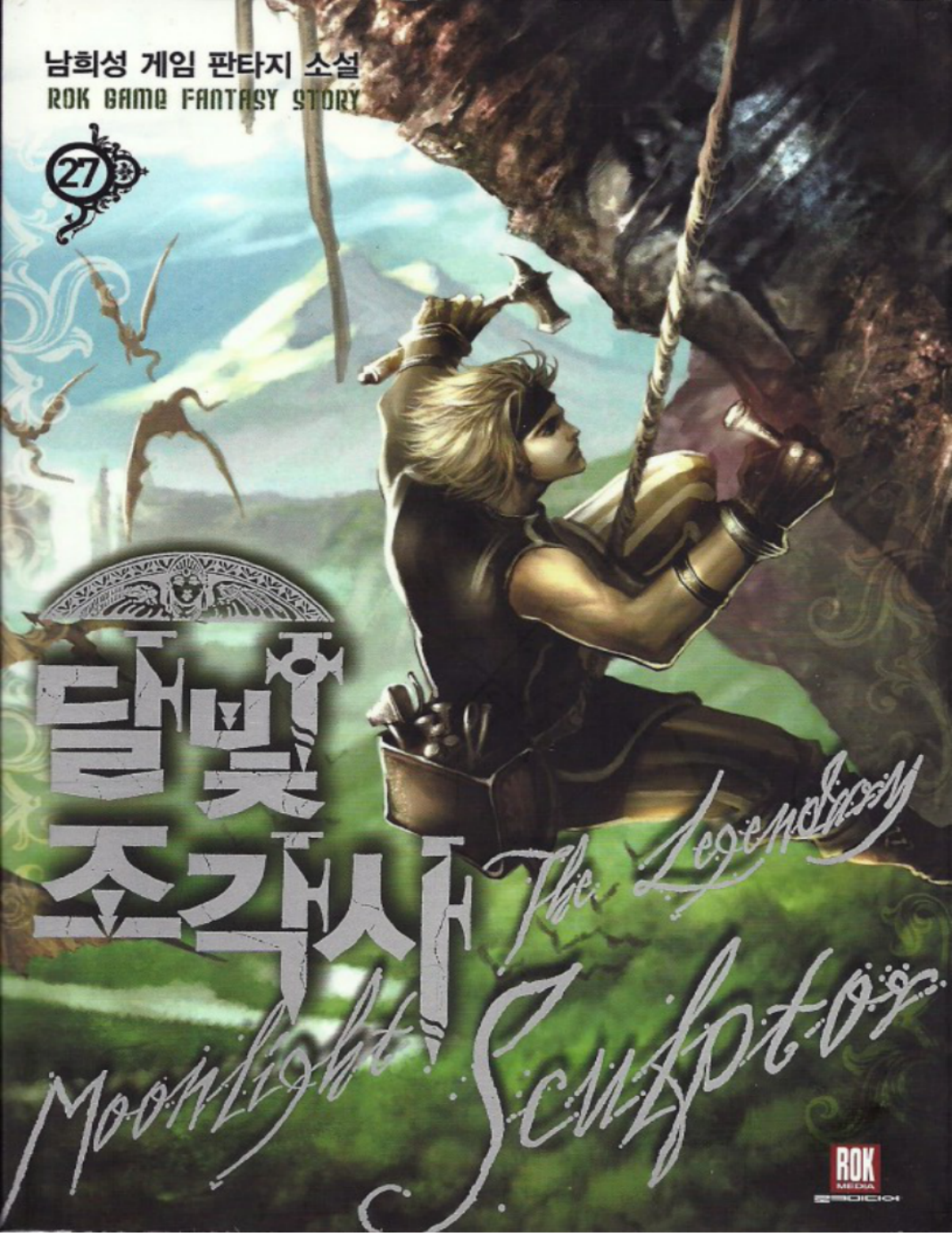
남희성 게임 판타지 소설
ROK GAME FANTASY STORY

27



달빛 조각사

The Legendary Moonlight Sculptor

ROK MEDIA

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

The Legendary Moonlight Sculptor Книга о виртуальной реальности. Жизнь главного героя Хэна очень, мягко говоря, не ахти. Родители погибли в детстве, оставив его и младшую сестренку на попечение бабушки. Плюс растущий долг и вечно преследующие ростовщики. Хэн очень хочет, чтобы жизнь его Ха Ян (младшая сестра)сложилась по-другому, чтобы она поступила в хороший университет, а бабушка наконец смогла полечиться в больнице. Поэтому еще с раннего возраста он упорно работал, в результате чего сменил множество работ. А единственной отрадой в его жизни была компьютерная игра "Земля Магии". Раскачав до предела персонажа, он продал его за немыслимую сумму и пропорционально полученной сумме погасил долг (3 миллиона). Теперь же, снова оставшись ни с чем, Хэн решает начать играть в довольно известную игру с погружением - Королевскую Дорогу. Конечно, единственной целью было подзаработать, но у судьбы свои планы на его счет.

- Том 52
  - Глава 1.1. Темное Владычество (часть 1)
  - Глава 1.2. Темное Владычество (часть 1)
  - Глава 2.1. Темное Владычество (часть 2)
  - Глава 2.2. Темное Владычество (часть 2)
  - Глава 3.1. Темное Владычество (часть 3)
  - Глава 3.2. Темное Владычество (часть 3)
  - Глава 4.1. Катастрофическая контратака (часть 1)
  - Глава 4.2. Катастрофическая контратака (часть 1)
  - Глава 5.1. Катастрофическая контратака (часть 2)
  - Глава 5.2. Катастрофическая контратака (часть 2)
  - Глава 6.1. Одиннадцать Виидов (часть 1)
  - Глава 6.2. Одиннадцать Виидов (часть 1)
  - Глава 7.1. Одиннадцать Виидов (часть 2)
  - Глава 7.2. Одиннадцать Виидов (часть 2)
  - Глава 8. Одиннадцать Виидов (часть 3)
  - Глава 9. Конец Императора Гейхара (часть 1)
  - Глава 10.1. Конец Императора Гейхара (часть 2)
  - Глава 10.2. Конец Императора Гейхара (часть 2)
  - Глава 11.1. Конец Императора Гейхара (часть 3)
  - Глава 11.2. Конец Императора Гейхара (часть 3)
  - Глава 12.1. Рушащаяся Империя (часть 1)
  - Глава 12.2. Рушащаяся Империя (часть 2)
  - Глава 13. Рушащаяся Империя (часть 3)

- Глава 14. Виид и Бадырей (часть 1)
- Глава 15. Виид и Бадырей (часть 2)
- Глава 16.1. Виид и Бадырей (часть 3)
- Глава 16.2. Виид и Бадырей (часть 3)
- Глава 17. Виид и Бадырей (часть 4)
- Глава 18.1. Виид и Бадырей (часть 5)
- Глава 18.2. Виид и Бадырей (часть 5)
- Глава 19.1. Виид и Бадырей (часть 6)
- Глава 19.2. Виид и Бадырей (часть 6)
- Глава 20.1. Ярость Кэйберна (часть 1)
- Глава 20.2. Ярость Кэйберна (часть 1)
- Глава 21.1. Ярость Кэйберна (часть 2)
- Глава 21.2. Ярость Кэйберна (часть 2)
- Глава 22.1. Ярость Кэйберна (часть 3)
- Глава 22.2. Ярость Кэйберна (часть 3)
- Глава 23.1. Два дракона (часть 1)
- Глава 23.2. Два дракона (часть 1)
- Глава 24.1. Два дракона (часть 2)
- Глава 24.2. Два дракона (часть 2)
- Глава 25.1. Два дракона (часть 3)
- Глава 25.2. Два дракона (часть 3)

Том 52

Глава 1.1. Темное Владычество (часть 1)

- Глупые люди, какое тщетное сопротивление. Эта земля живет по моим законам тьмы. Сила вечного бессмертия будет процветать. Темное Владычество!

Магия Виида сотрясла Равнину Гарнав и подняла нежить.

Толпа зомби и скелетов появилась из-под земли!

Призраки поднялись из-под земли, заполнив воздух туманом, а Рыцари Смерти заревели верхом на своих лошадях.

- О, боже, он начал призывать нежить.

- Нежить всегда так призывается? Трупы всё восстают и восстают без конца.

На глазах командира 4-ого Легиона Калькуса нежить восставала по сто тысяч за раз.

Виид, стоя на вершине горы из скелетов, заявил:

- Это неукротимая мощь тьмы, которую нельзя разбить тщедушным правосудием!

Слова настоящего злодея!

В этой ситуации они были как нельзя кстати.

- Темное Владычество Бэрекена Деморфа.

- Ваааау, не могу поверить, что вижу эту магию собственными глазами!

Игроки поражены мощью этой магии.

Все мертвые тела ожили, и не было придела тому, сколько еще трупов может воскреснуть.

Всё потому, что Темное Владычество не просто возвращала одного представителя нежити за другим; оно переворачивало правила на всей этой земле.

- Вперед, мои покорные слуги. Вам дарована вечная жизнь, и отныне вы будете восставать снова и снова вечно.

Под командованием Виида скелета начали наступать, треща своими костями.

- Повелитель бессмертия!

- Король-лич приказал нам так.

- Вечная боль!

- Даруй нам свое благословение на крови.

Она, может быть, и была хрупкая, эта огромная армия нежити, но она протянулась настолько, насколько хватало глаз, и маршировала синхронно к армии Империи Хэйвен.

Войска получили преимущество от того, что Виид использовал Скульптурное мастерство метаморфоз, чтобы превратиться в Лича, что подействовало на их характеристики и навыки.

Их Знания и Мудрость взлетели вверх, а навыки достигли продвинутого 7 уровня благодаря заклинанию Призыва Нежити, которое было на среднем 8 уровне.

Даже разница в один уровень в магии означала огромную разницу в силе, поэтому от этого нежить стала колоссально сильнее.

Все скелеты были или почерневшими, или были облачен в броню и шлем из костей и тьмы.

- Будь я проклят. Кажется, их будет непросто одолеть.

Несмотря на то, что Калькус расстроился от вида призванной нежити, у нему тут же вернулось его хладнокровие.

- Солдатам нельзя тратить святую воду.

Его воины обрызгивали свое оружие и броню святой водой.

Перед тем, как вступить в битву, 4-ый Легион сделал огромное пожертвование и оптом купил святую воду.

Они еще не забывали о том, что если они подойдут достаточно близко, чтобы поймать Виида, была вероятность, что он превратится в Лича. Им казалось, что их подготовка окупила себя сторицей.

Другие легионы Империи Хэйвен тоже достали святую воду или благословленное оружие.

3-ий Легион приготовился еще тщательнее и захватил огромное количество серебряных стрел со своих военных повозок.

- По местам!

- Скорее. Быстро продвигаемся.

Толпа нежити, призванная Виидом, не остановила наступление армии Империи Хэйвен.

- Огненный Вихрь, восстань. Иди и всё смети!

- Слава Войны, сияющий свет, зажигающий беспощадную резню!

Последовала атака со стороны магов Гильдии Гермес.

Собралось несколько сильнейших игроков Версальского Континента. Пятеро или шестеро из них объединили свои силы, чтобы наложить свое заклинание.

Огненный вихрь радиусом более 40 метров заплясал по равнине, подбрасывая скелеты и зомби высоко в небо!

От высокоуровневого пламени, обжигающего невыносимым жаром, скелеты крошились и превращались в пепел!

Остатки пепла дождем просыпались на землю.

- Вперед. Забудьте о мелкой, низкоуровневой нежити, цельтесь прямо в Виида. Пронзительная Вспышка!

- Никому не позволяйте себя обойти. 7-ой Легион должен первым добраться до Виида.

Рыцарей-тамплиеров окружил свет, и они сразу же пустились

галопом.

Они топтали нежить с помощью инерции своего наступления, зомби и скелеты растворялись всякий раз, как они вскидывали свои копья.

- Ааарргх!

- Кууууааааргх!

Так же эффектно многие разбитые наполовину скелеты поглощали жизненные силы и снова восставали.

- В самом деле грозно… Но вы все равно не сможете просто прогнать нежить.

На вершине высокой башни из скелетов стоял Виид, глядя на поле боя холодным, анализирующим взглядом.

Кабум!

От магических взрывающихся заклинаний содрогалась земля.

Лучники пускали зажженные стрелы в ряды скелетов и зомби, поджигая их.

Синхронные движения однородного легиона нежити были чудесным зрелищем, но эту нежить все равно разрывали на части армии Империи Хэйвен.

- Не может быть, чтобы они не знали, что я в конце концов восторжествую, если продержусь.

На мгновение Виид был в чрезвычайно неблагоприятном положении, но со временем все переменилось.

По ту сторону у императорских армий было неограниченное количество игроков, идущих на помощь.

- Наш повелитель в беде. Все должны встать и сражаться! – заревел Рыцарь Возмездия Герой Нетур.

Этот крик сплотил нежить, и Рыцари Возмездия победоносно пошли по всему полю боя.

Они организовали успешную и чудесную защиту против тысячи рыцарей-тамплиеров из 7-ого Легиона.

* **

- О нет.

Маг Пормон.

У него затряслись руки, и он схватил трость.

Он пришел на поле боя даже несмотря на то, что его уровень всего лишь достиг отметку 45.

- Мне надо было тогда меньше времени играть в Аквапарке Пухоль и вместо этого больше охотиться.

Всю дорогу от сцены, где выступали барды, он бежал, чтобы сразиться вместе с Виидом, но игроки вокруг него были в ужасе.

- Мы облажались.

- Все императорские войска пришли сюда, чтобы взять нас.

Игроки-новички с ума сходили от того, насколько быстро всё

происходило.

Им было весело, когда они теснили 4-ый Легион только благодаря своему количественному превосходству, но новость о том, что здесь собрались все императорские армии, повергла их в шок.

- Мы в ловушке.

- Это сводит меня с ума. У них фантастические маневры. Вот так Версальский Континент переходит в руки Империи Хэйвен?

- А Виид не может просто сбежать отсюда?

- Виид не тот, кто будет убегать. И игроки, собравшиеся здесь, - это основные силы севера. Это был бы серьезный удар, если бы все они умерли.

Страх охватил Пормона и других игроков.

Не все игроки с севера были смелыми.

Они, может быть, и хотели бы сложить головы за Королевство Арпен, но это не означало, что они не боялись.

- Зомби устрашающие.

- Посмотрите, как бегут скелеты.

- Честно, они выглядят крепче нас.

Много игроков с севера все еще были в окружении, как и Виид, и ждали, когда развернется сражение.

Им было интересно, сколько секунд они продержатся, издалека глядя на магическое разрастающееся великое разрушение.

Они явно ощущали величие Гильдии Гермес всякий раз, когда ее разрушительная сила сотрясала землю.

Глава 1.2. Темное Владычество (часть 1)

Когда кто-либо переходил на 400 уровень или 500, его магия становилась достаточно сильной, чтобы уничтожить небольшой район, но потребляла много маны, и поэтому ее нельзя было часто использовать.

- Мандол: Сохраняйте спокойствие! Наша задача – выиграть время.

Он был героем Шелджума.

Мандол спокойно подбадривал игроков в региональном чате.

- Черт, вот где я умру.

- Как бы я ни готовился к этому, я бы хотел уйти красиво в последний момент.

С оружием в руках игроки ждали, когда подойдет Императорская армия.

В бой включились отвратительно пахнущие зомби, и можно было увидеть, как скелеты продолжают драться, даже когда их бьют и разбивают на куски.

- В небе Костяные Драконы!

- Кууууааааргх!

В небе заревели Костяные Драконы с гигантскими малиновыми глазными яблоками.

Их рев был такой громкий, что стал эхом раздаваться по равнине.

- Должен сказать, удивительно просто находиться на поле боя такого масштаба.

- Правда. Где бы мы еще могли такое испытать, если бы не Королевская Дорога?

- Я бы хотел часто сражаться. В следующий раз я не буду таким слабым, какой я сейчас.

Сообщение, которое не отправлялось обычным игрокам, всплыло на экране у императорских командиров:

_____

＜Заунывный страх!

Вы услышали плач существа, который символизирует смерть.

Боевой дух войск снижен на 31%.

Начинает действовать несчастье.

Оно увеличивает шансы подхватить заразную болезнь, а солдаты больше подвержены панике.＞

_____

Сила крика Костяного Дракона!

Два Костяных Дракона взлетели в небе и обрушились на 10-ый Легион, который приближался к игрокам.

Огромные драконы убивали солдат, хватая их, растаптывая или ударяя по ним хвостами.

- Кууууаааргх!

Драконы хватали рыцарей ртами и откидывали их на сотню метров.

- Этот дерзкий Костяной Дракон…

- Убить их!

Игроки Гильдии Гермес были уверены, что они одержат победу даже над мощными драконами.

В конце концов они разделились на команды перед тем, как ловить монстров этого уровня.

- Давайте избавимся от них!

Игроки вышли и активировали свои навыки.

Драконы были атакованы десятками навыков и побежали по Легиону.

Они смогли пережить эти атаки благодаря Ауре Смерти, которая значительно повышала их защиту и сопротивление магии. Драконы кричали и парили в небе.

Вскоре после этого Костяных Драконов поглотила темная тень.

_____

＜Новая родина нежити.

Эту землю переполняют страх и смерть.

Те, кто был отмечен горем, когда перешагнул границу смерти, лишатся жизненной силы!

Костяные Драконы полностью восстанавливают свое Здоровье.

Их ловкость увеличивается на 34%, а Сила – на 51%.＞

_____

- Нет…

Игроки на земле вздохнули.

На земле появилось очень много нежити.

Драконы поглощали жизненную силу и быстро восстанавливались.

Командующий 10-ым Легионом Слаттер поднял меч и отдал приказ.

- Тяжело нанести ущерб нежити высокого уровня без святой силы. Просто смотрите, где они, и уходите в сторону!

Он посчитал, что бороться с драконами, будет настоящей головной болью, и думал, что на них не стоит тратить время.

Он думал, что другие императорские армии будут подавлять драконов.

- Прыыыгаааай!

Но вид драконов, делающих глубокий вдох, привел

находящихся неподалеку членов Гильдии Гермес в ужас.

- Мать честная, это атаки дыханием!

- Черт, нет, нам нужно бежать от них.

Кислотное дыхание Костяных Драконов!

Члены гильдии приготовились использовать навыки ближнего боя или специальное оборудование.

Огромный ущерб был неизбежен для них, как только они попадут под атаку Дыхания Драконов.

Слаттер проорал приказ:

- Остановитесь и защищайтесь! Активируйте всю защитную магию!

- Всем войскам развернуться!

Пехота 10-ого Легиона нарушила строй и бросилась бежать, пытаясь уйти как можно дальше от драконов.

В этот момент вместо того, чтобы пустить в ход дыхание, драконы куда-то улетели.

- …?

- Какого черта?

10-ый Легион перехитрили.

Боевой строй превратился в кашу, и, чтобы построиться, требовалось время. Игроки с севера сходились отовсюду, заманивая войска в ловушку и задерживая их.

- Они их обманули?

- Ну и ну, не думал, что Костяные драконы могут такое провернуть.

- Кууууааааргх!

Два летающих дракона вдруг выпустили Кислотное Дыхание на 14-ый Легион.

Темное, синее дыхание расползлось по небу и окутало 14-ый Легион

- Удивительно.

- Невероятно мощно.

Игроки 10-ого Легиона, которые наблюдали за этой сценой, не знали, кричать им или нет.

* * *

- Они навязывают хороший бой.

Превратившись в Лича, Виид видел всё так, словно сейчас был ясный день.

<Глаза Лича.

Нежить высокого уровня привыкла к тьме.

Она видит далеко, даже такие места, которые окутаны непроницаемой тьмой.>

Это довольно удобно, так как больше не нужно использовать магию, которая освещает тьму.

Были призваны миллионы нежити, и еще больше восставало прямо сейчас.

Игроки с севера, которые пошли за Виидом, толпами гибли под агрессивными атаками армий Империи Хэйвен, но они воскресали в виде нежити и возвращались на поле боя.

Некоторые из них становились даже сильнее, когда превращались в скелеты.

<Было активировано Безжалостное Безумие.

Нежить, которая хочет оказать сопротивление, получает улучшение своих боевых способностей.>

<Страх Бездны!

Солдаты напуганы.>

<Восстановление от ущерба.

Некоторые Рыцари Смерти освоили новый навык.

Они научились поглощать жизненную силу из убийства.

Если Рыцарям Смерти позволить забрать столько жизней, сколько возможно, они могут выйти за пределы своей души, что позволит им переродиться в новых существ.>

<Зомби активировали Отвратительную Рвоту!>

Всплывало множество окон с сообщениями, сообщающих о статусе нежити.

- Рыцарь Смерти Кроуэл. Приветствуем командира бессмертия.

- Вперед. В бой.

- Смерть всем врагам!

Пока Виид командовал двумя Костяными Драконами, командиры Рыцарей Смерти уровня босса, вызванные Темным Владычеством, присягали ему на верность.

Темное Владычество поднимало бесконечное число нежити, и появлялось всё больше нежити высокого уровня.

<Темное Владычество создало святую землю для нежити.

Многие – это те, кто умер, и так восстало огромное количество нежити. Хилая неприятная святая сила не ступит на эту священную землю.

Сила святых заклинаний священников снижена на 60%.

Способность даровать Благословения и снимать проклятья

нельзя будет использовать тем, у кого нет Веры. >

Святая земля нежити!

Была создана буквально земля смерти.

Виид резко посмотрел на поле боя.

- Тем не менее мы остаемся в проигрыше в этой битве.

Если дать им команду, скелеты с радостью прыгнут в огонь.

Нежить самого низкого уровня не очень хорошо сражалась с императорскими войсками.

Повсюду можно было увидеть, как тысячи солдат из легиона скелетов бегут и разлагаются от стрел еще до того, как вступят в бой.

Заклинание призыва пылающих метеоров ударило в центр войска солдат-нежити, раздавив и разбросав их суставы.

- Кагх, черт тебя возьми. Ты победил.

- Великое владычество управляет этой землей. Мы вернулись из царства мертвых.

- Слишком сильные…

Скелеты продолжали умирать и воскресать, сокращая армии Империи Хэйвен.

- На прорыв!

Скелетов сметали императорские рыцари, словно осеннюю листву, падающую с деревьев. Но тут же они без конца снова восставали и шли в бой, чтобы остановить Императорские войска или рыцарей.

Виид в обличие Лича опустил челюсть, показав смертельно больную улыбку.

- Разве это не хорошее поле боя.

Ощущение катастрофы пронзило его, когда императорские войска стали сходиться отовсюду. Но это еще и означало, что ни одно поле боя не может быть больше и лучше, чем это.

Все способности можно было пускать в ход против соперника.

- Я разобью эту компанию настолько, насколько могу.

(Продолжение в следующей части…)

Глава 2.1. Темное Владычество (часть 2)

- Ван Хок, Нетур, вернитесь!

Виид использовал Рев Льва, чтобы призвать Ван Хока и Рыцаря Смерти героя Нетура.

- Наш хозяин зовет нас.

- Мы уже идем.

Элитные мертвые рыцари в гуще сражения оттолкнули своих врагов и помчались к башне из скелетов.

Рыцари Смерти и Рыцари Возмездия.

Эти опасные существа были облачены в броню, которая уже за всё это время износилась и обнажала их кости, обесцвеченные тьмой.

Их аура предвещала нечто плохое, а выглядели они зловеще.

И Виид ими командовал.

- Кааргх!

Аура темной магии расползалась по воздуху как туман.

- мы ждем твоей команды, наш господин бессмертия.

Виид стоял на вершине башни из скелетов, а высокоуровневые мертвые Рыцари Возмездия смиренно кланялись перед ним.

Ван Хок стоял прямо, но вскоре поклонился, как и другая нежить.

Командование Некроманта работало по полной.

"Вот оно каково управлять настоящей мощью".

Грудь Виида раздулась от гордости.

Вот как чувствует себя председатель концерна?

Вот оно каково ощущать себя политиком, например мэром или представителем города?

Это чувство того, что ты зарабатываешь преданность бесчисленного множества подданных.

Вииду поклонялся Рыцарь Возмездия герой Нетур, а также сотни тысяч других солдат-нежити, хотя 99% из них были или скелетами, которым не хватало хороших коммуникативных способностей, или зомби, с которых стекали куски плоти.

Он тоже привлекал внимание игроков с севера и членов Гильдии Гермес, собравшихся неподалеку.

Это был момент, чтобы показать фокус, который он припрятал в рукаве, и использовать ситуацию по полной.

Виид поднял свой костяной посох, распространяя темную энергию.

- Смотрите. Это моя Магия.

Это было одно из магических заклинаний, написанное в Томе

Некроманта Бэрекена: Сгущение Жертв.

- Исчезните! Пусть всех вас поглотят! Всех вас, кто переступил границу между жизнью и смертью, пожертвуйте всем ради меня!

Он использовал секретный метод увеличить свою магическую силу, поглотив огромное количество жизненной силы нежити.

Темно-красная аура покрыла тело Виида, и его магическая сила увеличилась на сумасшедших 75%.

Это еще стоило и огромной жизненной силы нежити, включая и его собственную, но, видимо, это не было проблемой.

_____

<Поглощено 341 очко Здоровья.>
<Поглощено 278 очков Здоровья.>
<Поглощено 94 очков Здоровья.>
<Поглощено 67 очков Здоровья.>
<Поглощено 219 очков Здоровья.>

_____

С одной стороны свой эффект давало то, что до этого он использовал Сосуд Жизни, чтобы сохранить свою жизненную силу, с другой стороны он еще и поглощал жизненную силу из нежити, сражающейся в битве.

"Это хорошая нежить. По ощущениям похоже, будто владелец десятка апартаментов и коммерческих зданий собирает ренту".

Футбол не был его любимым видом спорта, так как игроки честно соревновались на земле, следуя правилам.

"Это безумно и круто, но недостаточно будоражит".

Отношение Виида к победе было простым.

"Я использую всё, что только можно. Только тогда я одержу сокрушительную победу, от которой буду снова и снова испытывать облегчение".

Переламывать ход сражения не так весело, как растаптывать противника подавляющей силой.

Единственная причина, почему он всегда оказывался на проигрывающей стороне и сопротивлялся, была в том, что каждый раз его соперником была Гильдия Гермес.

Со времен его игры в Землю Магии самым большим удовольствием Виида было использовать подавляющую силу, чтобы сокрушить врагов.

- Страх.
- Жертва Матери-Земли.
- Гнев Мертвых.
- Усиление Маны.
- Сила Проклятых.

Он постоянно наращивал свою магическую силу, без конца

принося в жертву свою собственную жизненную силу.

Сначала Виид использовал Скульптурное мастерство метаморфоз, чтобы превратиться в Лича, а потом в геометрической прогрессии увеличивал магическую силу, но она все равно нещадно росла.

Со страшной харизмой он пускал в ход ману тьмы, которая текла вниз по башне из скелетов.

Внешне это было похоже, будто на концерте какого-то певца взорвались осветительные приборы.

Липкая мана тьмы всюду расползалась, и ее собирала нежить и поглощала.

Когда низкоуровневая нежить поглощала ману, у них росли ногти на руках и ногах, и даже волосы у них становились гуще.

- Каааааооооок!

Нежить собиралась, словно монтажные блоки, в громаднейшего, злого монстра.

Но даже эта сцена была только частью эффектов, созданных темной маной Виида.

- Абсолютной силой дробите плоть, кости, кожу, ногти и глазные яблоки. Скрученное, Разорванное Пространство.

Виид использовал черную магию против 4-ого Легиона.

Он нацелился на тысячу императорских солдат, которые триумфально сражались в черных доспехах. Лучезарная темная аура окружила их и раздавила насмерть.

Его темная магия мгновенно убила около 650 воинов!

- Каооок!

- Магическая атака!

Некоторые игроки Гильдии Гермес тоже попали под магическую атаку.

Рыцари погибли, и члены гильдии были или убиты, или серьезно ранены.

Единственными выжившими были те, кто заметил это заранее и успел уклониться, или те, кто был одет в священную экипировку.

- Довольно мощно.

Виид испытал удовлетворение, стоя на башне из скелетов.

Скрученное, Разорванное Пространство поглощало много манны, но действовало на большой площади.

Оно показало своему создателю, насколько мощной и высокоуровневой была эта магия.

"Кажется, оно в 10 раз сильнее обычного действия".

Зал славы однажды опубликовал видео, в котором темный маг Джон Кларк из Гильдии Гермес использовал Скрученное, Разорванное Пространство.

- Поразительно, это черная магия!

- Вот как Гильдия Гермес заработала себе репутацию. Это обескураживающая сила.

- Господи, правда лучше всех.

- 80 монстров были уничтожены мгновенно. Я вижу, как маги влияют на сражение.

- Их просто смели. Джон Кларк, тоже отнесет его к списку лучших.

Тогда ответы были полны восклицаний и комплиментов.

Маги надолго оказались в центре внимания, потому что их атака обладала громадной силой и могла убить много людей за секунды.

Джон Кларк использовал свою магию против слабых и злых монстров, а Виид использовал свою против императорских войск, которые были на высоком уровне, были экипированы и даже благословлены священной силой.

Огромное количество поглощенной манны тотчас же возвращалось в зависимости от того, как вела себя нежить.

- Кааааааагхк!

- Нас возродила сила бессмертия!

Императорские солдаты, погибшие от магии, были воскрешены в виде Дуллаханов и Призраков и атаковали воинов, бок о бок с которыми сражались мгновение назад.

Они тоже воскресли благодаря множеству проклятий и усилений, наложенных темной маной.

"Ну, одной проблемой меньше".

Виид решил поднять ставки до полномасштабной атаки.

Оглядевшись с высоты своей костяной башни, он не жалел ни капли маны на заклинания.

- Месть Крови!

- Заражение Жаждой и Болью!

- Огненная Стена!

- Сметающее Лезвие!

- Зыбучая Земля!

Каждое заклинание ударяло по сотни игроков в своем радиусе поражения, и все эффекты заклинаний работали в сочетании.

Они ослабляли врагов проклятиями, распространяли болезни, сжигали их огнем и секли лезвиями и ветрами.

Он был одним из самых страшных певцов, но в этот момент он наложил магические заклинания пением, которое больше подходило реперу.

Заклинания были похожи на рэп, текущий между ударами!

Его скорость была безграничной, и ему не нужно было

дышать, и у него не было языка.

Он накладывал заклинания, словно читал лекции своим живым скульптурам без остановки.

Глава 2.2. Темное Владычество (часть 2)

- Это безумие!

- Виид использует магию.

- Его огневая мощь восхитительна.

Виид обливал магией только 4-ый Легион.

Темная поглощала одновременно и жизненную силу, и ману, и некоторые заклинания еще и вызвали у заклинателя физические увечья или ухудшение статуса.

Хотя у Виида конечности были сломаны, и он упал на землю из-за действия наказания за магию, вскоре он снова пришел в себя и поднялся.

Каждая атака убивала по меньшей мере десятки людей в армии Империи Хэйвен, и выводила из строя многих других.

Императорская армия попыталась заблокировать магию рядом святой экипировки, но эта магия смела и ее.

Иногда многочисленные проклятья вылетали друг за другом, будто гнались друг за другом.

- Не останавливайтесь, продолжайте! Убейте его!

Заклинания проникали в 4-ый Легион Калькуса, но не задевали игроков с севера, а также нежить.

"Экономь ману!"

Даже накладывая заклинания, Виид постоянно экономил часть маны, которую он поглощал.

Маги 4-ого Легиона тоже атаковали издалека, но его способ справиться с ситуацией был глупым и простым: вкладывая веру в свое сопротивление магии и способность восстанавливаться, Виид просто выдерживал атаки всем своим телом. Как говорится, вместо этого большую часть времени атаки ударялись в башню из скелетов.

Однако магические заклинания, которые падали с неба, словно это был налет авиации, и из-за этого читать заклинания было довольно неудобно.

- Ван Хок, отправь скелетов наверх.

- Да, мой господин.

Рыцари Смерти бросили скелетов в небо.

- Барьер Душ.

Виид вырвал из скелетов души и создал вокруг себя мощный магический защитный барьер.

Возможно, он не был таким сильным, как заклинание Абсолютной Защиты, которое Бэрекен использовал вместе с двумя другими великими заклинаниями, Темным Владычеством и Аурой Смерти, тем не менее оно было довольно эффективным.

Это был впечатляющий навык, за исключением того, что это было временно заклинание, поглощающее много скелетов и маны.

Саееееек!

Кооооооонг!

Атаки императорских магов в воздухе столкнулись с барьером душ, который поглотил большую часть ущерба и взорвался, вызвав сильный ветер будто тайфун на суше.

- Щекотливая ситуация.

С обеих сторон от этой магической атаки начался хаос.

Проверяя количество маны, которое он сэкономил, Виид начал читал длинное заклинание.

- Копье грома, которое пронзает небо, объедини силы с яростной землей, чтобы наказать всех. Призови великую силу маны, которая убаюкивает даже последние крики доходяг…

Темно-фиолетовые лучи света поглотили его, когда он читал заклинание на вершине башни из скелетов.

Чистый ужас последнего босса!

Он закончил читать свое заклинание без единой ошибки и не забыл усилить свою мощь, дважды потратив ману.

- Молния, Сжигающая Землю!

Он снова нацелился на 4-ый Легион.

Десятки разрядов молний выстрелили с неба.

Молнии продолжали ударять в определенной зоне.

Земля начала расползаться, в процессе пожирая людей, в то время как лошади Рыцарей-Тамплиеров остолбенели.

_____

<Вы получили очки опыта.>

<Вы получили очки опыта.>

<Вы получили очки опыта.>

<Уровень повышен.>

_____

Посыпалось огромное количество очков опыта!

_____

<Характеристика Силы Вашей Нежити увеличивается на 361, так как игроки были безжалостно убиты.>

_____

Сила его нежити сильно выросла, но он решил пока не обращать на это внимание.

_____

<Вы убили мясника Керока, за чью голову была объявлена награда.

Ваша репутация выросла на 2 381 очко.

Ваша дурная слава снижена на 31.>

Забавно, но его дурная слава стала меньше, так как в Гильдии Гермес было много плохих парней.

- Ка-ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха!

Зловеще смеясь, Виид снова наложил атакующее заклинание. Его запас маны опустился на самое дно, но снова пополнился благодаря сражению нежити.

- Он монстр, настоящий псих.

Мьюл в небе вел свой Легион рыцарей на грифонах и сверху смотрел на землю. Каждый раз, когда Виид читал заклинание, он видел леденящие кровь сцены, как от проклятий или защитной магии разрушаются огромные участки земли.

"Насколько же ты сильный?"

Он делал такое, что не мог себе представить ни Бадырей, ни кто-либо из простых игроков.

Хотя некоторое магическое оружие легендарного класса могло вызвать схожий эффект, этот монстр даже не брал паузы и продолжал накладывать одно заклятие за другим.

– Калькус: Мьюл! Быстро иди в атаку!

Он проигнорировал срочное сообщение Калькуса.

- Я пришел сюда, чтобы убить Виида, но в данной ситуации это сложновато.

Пока 4-ый Легион наслаждался короткой передышкой, если 2-ой Легион спустился бы, чтобы атаковать, это еще означало бы, что его рыцари на грифонах вынуждены были понести урон.

Магия была слабым местом тех, кто властвовал в небе.

Его армия растаяла бы, если бы он повел их под шквал магических атак Виида.

"Давайте подождем подходящего момента, когда он потеряет силу… Но случится ли это?"

Мьюл прищурился.

Проклятья, темная магия и непобедимая жизненная сила; он был безжалостен по отношению к императорской армии, как и подобало репутации худшего Некроманта-Лича.

Это, конечно же, не означало, что он вечно мог оставаться просто неукротимым.

Армия нежити, поднятой Темным Владычеством, а в особенности количество зомби и скелетов, быстро сокращалась из-за императорских солдат

Осознав, что Виид подпитывал свою мистически мощную магическую силу маной, полученной от нежити, солдаты начали тщательно разбивать скелеты.

Тем не менее на поле боя правили призраки или Рыцари Смерти, а резня от рук Рыцарей Возмездия продолжала

свирепствовать.

Боевая сила Рыцарей Возмездия взмыла вверх, но не настолько, насколько у Рыцарей Смерти, которые были окутаны целым рядом баффов, и их сила значительно превосходила те параметры, которые обычно приписывали их виду.

"Это настоящая головная боль. Как может быть настолько сложно убить одного парня, собрав силы такого масштаба…"

Мьюл решил отступить и немного понаблюдать за сражением. Его войскам никогда не помогала наземная армия даже во время покорения Центрального Континента. Большую часть времени он был тем, кто поддерживал другие императорские войска, поэтому он им ничего не должен был.

- Будь я проклят, вот дерьмо. Твою мать!

Забыв о том, что сейчас шла прямая трансляция, Калькус не подбирал слова.

- Ты не можешь уже просто сдохнуть!

Даже когда он сболтнул такие и ежу понятные слова, его мозг быстро считал.

Солдаты, рыцари.

Члены Гильдии Гермес в его армии умирали и восставали как нежить.

"Его атаки нацелены только на наш Легион. Урон слишком большой".

План устроить осаду против Виида хорошо начался.

Судя по прошлому опыту, было предсказуемо, что игроки с севера в окружении будут дико сопротивляться и что Виид трансформируется в Лича.

"Но это слишком мощно. Это…"

Огромное количество нежити, напоминающие Бессмертный Легион Бэрекен, и свирепые магические атаки!

Даже если враг победит, Калькус и командиры других легионов надеялись сохранить силу легионов, чтобы сражаться.

Но игроки с севера, нежить и Виид слишком энергично сопротивлялись в этой осаде.

"Почему я единственная мишень?"

- Виид! Ты используешь грязные приемы призыва нежити. Я, Вулкан, накажу тебя!

Следуя за этим воплем-призывом, один воин, окутанный светом, полетел к Вииду.

"Кто это?"

Калькус почувствовал благодарность по отношению к этому воину.

Где-то 1,5 секунды.

Куурунг!

Разряд молнии ударил в игрока, зажарив его до смерти.

Под взглядами всех зрителей игрок по имени Вулкан беспомощно умер. Потом он воскрес как Рыцарь Смерти.

- Кааааагх, я пришел, чтобы освободить тебя от смерти!

Заново восставший Рыцарь Смерти был быстро уничтожен, так как был в центе императорских войск.

- Черт, что делают другие легионы?

- Они убивают нежить.

- Они хотят получить преимущество, пока нас истребляют. У нас нет другого выхода, поэтому ускоряйтесь!

- Низкоуровневые войска отстанут. Скелеты будут и дальше восставать из мертвых.

- Члены Гильдии Гермес и кавалерия пойдет в атаку, чтобы прорваться через вражеские ряды, даже если это еще отдалит их от штаб-квартиры. Мы закончим это сражение.

- Да, сэр!

Калькус побежал к группе скелетов только со своим его главным рыцарским войском.

Их целью был Виид, на вершине костяной башни!

"800 метров? Мы можем промчаться за несколько шагов".

Они пробежали через скелетов верхом на лошадях, разбивая копьями Дуллаханов и Рыцарей Смерти.

Они решили пробежать через стан врагов даже несмотря на то, что они в следующий момент восставали как нежить.

- Это…

Глядя на их продвижение, Гейллер из 3-ого Легиона засуетился.

- Мы потеряем наши достижения, если у Калькуса всё получится. Ускоряемся. Вперед!

Он не хотел, чтобы лавры забрал себе 4-ый Легион.

Рыцари 3-его, 4-ого, 6-ого и 7-ого легионов помчались вперед во весь опор.

Они проходили сквозь ряды игроков с севера словно нож сквозь масло, и нежить разбежалась повсюду.

Виид рассмеялся, бряцая челюстью.

"Недооценивали меня, да?"

(Продолжение следует…)

Глава 3.1. Темное Владычество (часть 3)

Виид выучил Книгу некроманата Баркана от начала до конца, так что сможет когда-нибудь использовать её содержимое для совершения истинного зла.

- Только подготовленные злодеи преуспевают... Сбор костей!

Бесчисленные кости лежали разбросанными по полю битвы. Разрушенные скелеты. Кости, разбитые вдребезги до момента возрождения Темным Правилом, были собраны в одном месте магией.

- Призыв костяного голема!

Кккккккккккрак!

Словно подхваченная штормом, гигантская куча костей вернулась в небо.

Кости слились в воздухе, а затем превратились в массивного голема высотой в сто семьдесят метров.

- От смерти я...

- Опусти вступление.

- Понял.

Костяной голем, вызванный Виидом, атаковал ряды Четвёртого легиона и начал битву.

Бесчисленные стрелы и магические атаки совершенно не мешали голему. Этот призыв потребовал десяти тысяч трупов с костями, и он мог противостоять магии и физическим атакам.

Нелепая черта, которая дает иммунитет ко всем атакам, кроме святой силы!

Его недостатки, такие как низкая скорость движения и простые навыки атаки, вряд ли были проблемой.

- Поле вздымающихся шипов!

Каждый шаг, сделанный Костяным Големом, вызывал острые кости, вырывающиеся из-под земли и рвущие солдат.

Мана била через край, враги были повсюду, и у Виида в распоряжении было много заклинаний для причинения мучений. Виид поднял свой костяной посох и стал распевать заклинания:

- Призыв одержимого злого духа!

＜Злые духи цепляются за врага и препятствуют их скорости передвижения.＞

- Хехехехехехе. Поиграйте со мной, мистер!

Молодые злые духи уцепились за лодыжки членов Гильдии Гермеса.

- Физическое увядание!

＜Физическое сопротивление уменьшается.

Ближняя защита врагов вблизи места назначения сильно

ослаблена.>

Кожа затронутых пользователей стала дряблой и ослабленной.

- Призыв муравьев Тирака!

<Красные муравьи созданы и атакуют броню.

Прочность уменьшается на 1 каждые 10 секунд.

Если прочность будет исчерпана, защита ослабеет, и оборудование может быть уничтожено.>

Теперь по телам врагов ползали ещё и муравьи! Виид осыпал своих врагов ещё тринадцатью заклинаниями проклятий, как читающий без остановки рэпер. Некоторые из них были неприятными, а не мощными. Одно чувствовалось как заползший под одежду электрический угорь. И слабые электрические удары нарушали концентрацию.

Ещё одно проклятие даже создавало воронов, кидающихся перьями.

Виид применил целых шестнадцать заклинаний проклятия, каждое из которых могло считаться либо раздражающим, либо отвратительным в зависимости от личных предпочтений.

"Я должен назвать это рапсодией проклятий".

Маны было достаточно, чтобы разгуляться как следует.

Как рэпер, сражающийся за финальную победу в чемпионате, Виид произносил точные формулировки заклинаний, бомбардируя цели, как водопад.

Бог разящих слов!

- Я точно его убью!

- Подлый некромант, такой грязный способ сражаться!

Члены гильдии Гермеса плакали, кричали в глубоком отчаянии.

"Вся эта ненависть делает ее такой полезной. Вот почему я люблю быть некромантом".

Личность Виида была такой, что он чувствовал себя тем лучше, чем больше его проклинали.

Он чувствовал себя в своем роде вознагражденным за сегодняшний тяжелый труд.

Северные пользователи разразились радостными криками, когда члены гильдии Гермеса стали слабеть:

- Мы можем победить. Покажи им!

- Травяная каша, травяная каша, травяная каша, травяная каша!

Чем ближе они подходили к Виду, тем сильнее было сопротивление, с которым сталкивался Имперский Легион.

Высокоуровневые пользователи с Центрального континента или обученные и вернувшиеся из Мораты сгрудились в одном

месте.

У них не было бы шанса один на один, но несколько из них атаковали в унисон.

- Захват сети!

- Непрощающий клинок!

- Бросок кинжала!

Они использовали различные навыки и ранили членов гильдии Гермеса.

- Если бы не эти досадные проклятия!

- Давайте сначала позаботимся о нежити. Они будут продолжать возвращаться, если оставим их.

Другие легионы также боролись.

Магия Виида была сосредоточена на Четвёртом легионе, но не упустила возможности ударить.

- Темное копье!

Он вызвал темное копье и развернул его к членам Гильдии Гермеса, которые были измотаны атаками нежити.

Возможность не была потрачена впустую.

＜Уровень увеличен.＞

＜Уровень умения Темное копье увеличен до Продвинутого уровня 4.

Урон от пробивания улучшен.

Дальность была увеличена.＞

Высокопоставленные члены Гильдии Гермеса легко получали очки опыта.

- Черт!

Командиры каждого легиона знали, что их войска страдают от огромных потерь, но не могут удерживать ущерб под контролем.

Они застряли посреди вражеской территории и были затоплены нескончаемым потоком высокоэффективных заклинаний проклятия.

Чем больше времени и святой силы священники тратили на поднятие проклятий, тем труднее было победить нежить.

- Взрыв трупа!

Что еще хуже, Виид взорвал трупы возле священников, пока те отвлеклись.

Он дотошно раздул трупы в момент их смерти, и лишь через несколько минут они были воскрешены Темным Правилом.

Командиры кричали в ярости:

- Это Виид! Цель там!

Четыре легиона соревновались друг с другом, чтобы добраться.

В то время как Четвертый легион мешал магическим атакам,

Гейллер из Третьего легиона прорвался через линии фронта и оказался прямо перед Виидом.

- Я пришел. Наконец, Виид...

Скелетная башня находилась примерно в 30 метрах.

Он посмотрел туда, где стоял Виид.

- Его там нет.

Он больше не стоял на месте, откуда изливал свои проклятия. Виид исчез.

- Когда, черт возьми, он...

Виид спрятался, а Гейллер имел дело с битвой и заклинаниями проклятия.

Краем глаза Гейллер поймал размытый серый туман, летящий к Калькусу на другую сторону поля.

- Точно не знаю, но может ли это быть Виидом?

Он инстинктивно полагался на свой обширный боевой опыт, но не предупредил Калькуса.

Калькус не был его другом. Фактически, даже просто конкурентом.

"Это хороший шанс увидеть боевые навыки Виида. Посмотрим, как он сражается".

Серый туман проплыл к Кальсусу и превратился в Виида, поднимающего огромное оружие двумя руками.

Это был двуручный стальной топор!

＜Безрассудно уплотненный большой топор

Долговечность: 190/200

Урон от атаки: 45 ~ 104

Где-то в свободном городе существовал умственно безумный кузнец. На протяжении более десятилетия он подделывал один топор. Нагревается, затем забивается. Подогреть и снова забить. Этот тяжелый топор был плотным.

Требования: Сила 280.

Свойства:

- При использовании двумя руками максимальный урон умножается на 2,5.

- Наносит 200% урона, когда вы успешно наносите критический удар врагу, с которым у вас отличная разница в Силе.

- Его удары отбрасывают слабых врагов.＞

- Ка... Калькус!

Гейллер застонал, наблюдая.

Казалось, он не мог оторвать взгляд от того, что должно было произойти.

Вввууууш!

Виид беспощадно пользовался большим топором.

Крак!

С ужасающим шумом большой топор ударил по черепу Калькуса, точно по пробору в волосах.

<Критический удар!

Вас поразила ужасная, жестокая атака!

Вы будете ошеломлены в течение следующих 2 секунд.

Защита уменьшилась на 31%.

Жизненная сила уменьшается на 23 317.>

- Ух.

- Что это было?

Калькус рухнул на землю на глазах членов Гильдии Гермеса.

Несмотря на то, что он использовал Скульптурное Изменение Формы, все его пункты искусства были преобразованы в силу из-за использования Разрушения Скульптур.

Опираясь на огромную силу, он сбил окружающих пользователей и бросился к Калькусу.

- Ты моя жертва. Это месть за невозможность собрать какую-нибудь добычу с этой резни!

Он покрутил большой топор левой рукой и внезапно вытащил меч Лоа правой рукой.

Виид легко справлялся с этим оружием и неустанно нападал на него.

Калькус попытался отступить, когда освободился от оглушения. Тем не менее, Виид ударил безупречной чередой оглушения, паралича, путаницы и заклинаний отбивания.

- Мы... Мы должны помочь ему!

Товарищи Калькуса, стоящие рядом, сделали ход.

Они также были опытными пользователями 500 уровня.

- Ты не пройдешь!..

- …пока мы не допустим.

Рыцари Рока во главе с Нетрусом, который следовал за Виидом, остановили товарищей Калькуса.

- Мы должны спасти Калькуса. Уничтожить их!

Началась битва между пользователями Четвертого Легиона и Рыцарями Рока.

Тем временем, Виид прицепился к Калькусу как пиявка и продолжал комбинированную атаку.

С подавляющей силой он атаковал Калькуса и не позволял ему использовать навыки рукопашного боя.

- П-пробитие...

Когда Калькус вытащил меч и попытался использовать навык, Виид ударил топором и прервал его, прежде чем тот активировался.

Он не подходил для ближнего боя, где противник не оставил

времени на использование навыков.

Калькус также использовал владение мечом, но Вид тренировал свою технику меча на высоком уровне в подготовке к такой ситуации.

Обладание топором и мечом выглядело хаотичным зрелищем, и Калькус не смог предсказать характер атак или их траекторию.

- Попробуй это!

Он был загнан в угол, и терять было больше нечего.

Он решил использовать свое скрытое козырное умение, прибегать к которому ранее не приходилось:

- Демон-меч!

Чем ниже жизненная сила и чем больше травм, тем сильнее становилось это умение.

Глаза Калькуса загорелись красным, когда он атаковал Виида.

После окончания битвы он навсегда потерял бы 14 очков как в Силе, так и в Ловкости.

Репутация, Вера и Боевой Дух также уменьшатся.

Это была мучительная потеря, но он считал, что битва стоит этой жертвы.

Однако было уже слишком поздно.

Как только Виид подсчитал, что жизненная сила Калькуса опустилась ниже 20%, он протянул свою бескровную руку.

- Смертельное прикосновение!

Некромант, который мгновенно убивает цель с жизненной силой менее 20%!

<Смертельное прикосновение убило Калькуса.

23 816 Жизненной силы было истощено.

7,482 Маны были истощено.>

<Калькус, лорд Шарлингтона упал.

Воин из воинов, известный своими необыкновенными боевыми навыками, упал на равнины Гарнава.

Вы достигли большого успеха. Ваша репутация увеличивается на 7 947.>

<Вы получили очки опыта.>

<Умение навыка Искусство фехтования увеличилось.>

<Боевой дух увеличивается на 1 из-за боевых достижений.>

<Вы получили шлем Гельмута.>

<Вы получили Перчатки Отражения ветра.>

<Вы получили 71 038 золота.>

Глава 3.2. Темное Владычество (часть 3)

Зу-Зу Зуууум!

Он поднял перчатки, шлем и золото Калькуса.

"Каким самодовольным он был!"

Виид чувствовал и жалость, и благодарность Калькусу за то, что он принес столько золота с собой на поле битвы.

Говорят, вы не можете доверять никому в этом мире, но опаснее всего себе.

Более чем несколько человек стали самодовольными и высокомерными в своей жизни, что привело к их падению.

- Он был опытным, но вы не можете выжить в этом суровом мире с таким отношением.

Это также способность полностью использовать силу сражения!

Если бы он ожидал, что Калькутс активирует мощное умение, тот стал бы грозным противником. Но Виид не оставил ему шанса.

- Убейте Виида!

Члены Гильдии Гермеса из Четвертого легиона были опустошены смертью Калькуса.

Они направлялись в сторону Виида с оружием в руках, чтобы отомстить.

- Вы все думаете, что можете легко меня поймать? Мастерство клонирования мечом!

Количество клонов Вейда выросло до 50, и они поднялись в воздух.

Скелетные личи, плавающие в воздухе и размахивающие топорами и мечами.

Ни одна атака не могла быть воспринята легкомысленно.

- Уничтожить их всех!

Клоны были разбиты членами Гильдии Гермеса Четвертого легиона, но реальный Виид уже подобрался к священнику без предупреждения.

- Аххххх!

Длинный бородатый священник закричал на скелета, который появился перед ним.

- Не бойся. Я не хочу хвастаться, но я опытный убийца. Больно не будет.

- Щит правосудия!

Священник наложил святое заклинание защиты, но меч Лоа прервал его, прежде чем оно активировалось.

Чистая смерть!

- Вот!

- Сюда!

Местонахождение Виида было раскрыто, что привело к концентрации мощных заклинаний.

Десятки взрывов вспыхнули, но Виид перешел к следующей цели, не беспокоясь.

Его тело лича может поглощать любую физическую атаку, пока не будет применена священная магия.

В этот момент он истощал жизненную силу и ману, поэтому мог выдержать практически любую атаку.

Кроме того, любые умения, которые пробирались мимо Виида, взорвались в войсках Империи Хейвен.

- Остатки тьмы! Сияющий меч!

Он перемещался через вражескую территорию, используя магию и навыки тайного меча одновременно.

- Нетюрус, Ван Хок, Торидо!

- Да, господин!

- Сражайтесь насмерть! У вас нет будущего. Вы живете только сегодня!

- Ясно!

Рыцари Рока и Рыцари Смерти поднялись и настойчиво отбросили бойцов Четвертого Легиона.

Рыцари Рока были под воздействием Ауры Смерти, они не боялись смерти и продвигались вперед. Вскоре после этого Калькус и тот мужчина-священник возродились как Рыцари Рока.

- Слава бессмертному воину!

- Нет необходимости в словах. Сражайтесь!

Виид повернул меч правой рукой, в то время как левой благословлял нежить и проклинал пользователей Четвертого Легиона.

- Ветвистая молния!

- Сдавливание!

- Скорбящее тело!

Лич глубоко погрузился во вражескую территорию, используя меч и заклинания одновременно!

Смертельное прикосновение!

Виид привел людей с низкой жизненной силой к их кончине. Армия Рыцарей Рока постепенно росла.

- Меч маны!

Десять членов Гильдии Гермеса собрались и сразу же активировали свои навыки тайного меча.

Возможность превратить волны!

Но Виид не стал беспокоиться о том, чтобы обратить на это внимание, и двинулся между врагами.

Десяток летающих мечей полетели к членам Гильдии Гермеса, проворно пытаясь поразить их.

- Уворачивайся!

- Ты думаешь, это так просто?!

Члены Гильдии Гермеса должны были сражаться с Виидом и уклоняться от летающих мечей одновременно.

＜132 Жизненной силы были истощены.＞

＜442 Жизненной силы были истощены.＞

＜892 Жизненной силы были истощены.＞

＜910 Жизненной силы были истощены.＞

...

Истощение жизни!

Виид отразил меч и продолжил нападать на своих противников.

Он мог сражаться непрерывно, пока не наносил слишком много урона сразу.

＜Вы поражены святой магией "Молот наказания".

Вам нанесли 3 491 урон.

Физические способности ослабляются на 4% в течение 3 секунд из-за ауры святой магии.＞

＜Вы поражены святой магией Добродетельного Убеждения!

Воля священника наказывает нечестивых.

Жизненная сила снижается на 16%.＞

＜Вы поражены святой магией Цепь боли!

Урон, который вы получаете, утроится в течение 3 минут.＞

Бесчисленные заклинания святой магии, наложенные священниками, обрушились на Виида.

Все заклинания были нацелены на него, позволяя Рыцарям Рока наносить ущерб.

- Торидо!

- Я ждал, Хозяин.

Четвертый Легион был зациклен на Вииде, который недавно убил Калькуса.

Между тем колония летучих мышей пробиралась к священникам и магам, превращалась в вампиров и неожиданно атакуя.

Кууууух!

Они были из клана Вампиров Истинной Крови, которые кусали в шею зубами и высасывали кровь.

- В первую очередь разорвите этих тварей!

Некоторые вампиры были атакованы и убиты, но их по-прежнему насчитывались сотни.

Известно, что человеческая кровь, особенно кровь чистых священников, значительно расширяет возможности вампиров.

Вид Виида и бесчисленной нежити заставил пользователей Четвертого Легиона паниковать.

- Слишком... слишком сильный.

- Он монстр.

87 пользователей погибли, включая Калькуса.

Рассматривая тех, к кому присосались вампиры или кто сражался с Рыцарями Роки, жертвы умножались экспоненциально.

Без сомнения, мертвые воскресали как нежить, что было огромной проблемой.

- Он Лич. Он должен поднимать нежить или использовать заклинания издалека, но у этого есть огромная Сила, и он даже использует навыки меча в рукопашном бою?

- Разве он не стал магом?

- Как он может быть таким сильным?

Маги, такие как Лич, обычно слабы в ближнем бою.

Но Виид был мастером-скульптором. Он использовал необычайные способности и врожденные боевые навыки, такие как высокий уровень техники меча.

Он развился до множества новых заклинаний и призыва нежити, став Личем, и получил союзников в процессе.

Кроме того, он получил нелепую жизненную силу и усиленные заклинания истощения.

- Это такая нелепая комбинация.

- Это безумие. Он слишком перекачен.

- Как ты вообще можешь убить этого монстра?

Члены Гильдии Гермеса слишком поздно поняли истинную природу Виида.

Не было никаких недостатков, поскольку он был комбинацией скульптора, фехтовальщика и некроманта.

(Продолжение следует...)

Глава 4.1. Катастрофическая контратака (часть 1)

- Это плохо.

Кребулта был прекрасным командиром Седьмого легиона уже давно.

Он был популярен в Гильдии Гермеса; он знал, как командовать армией, и официально занимал восьмое место по уровню.

Он потерял дар речи, когда увидел, как Виид убил Калькуса и врубился в Четвертый легион.

"Я знал, что он силен. Я подозревал, что у него было несколько трюков в рукаве, но и подумать не могу, что его навыки настолько продвинуты..."

Но это была не просто пара навыков или скрытой экипировки.

Виид безупречно смешивал самые сильные черты нескольких классов с чудесной тактикой боя.

Кребулта завидовал Вииду, который, казалось, сиял так ярко потому, что мастерски использовал все свои классы и раскрыл свой максимальный потенциал.

"Он, вероятно, более силен среди нежити. У меня не будет шанса один на один".

Кребулта подготовил козырь для этой битвы.

Демоническая броня Кранносса.

Броня, которая отражала любую атаку, нанося в пять раз больше урона тем, кто атаковал владельца. Это приводило к тому, что их собственные атаки приводили к кончине.

"Это будет не слишком полезно, так как он Лич, но я знаю, что Гейллер подготовил священный меч".

Ветеран со святым мечом, защищенный надежной броней.

Кребулта прошептал Гейллеру:

- Кребулта: Атакуем совместно.

- Гейллер: Хорошо. Я иду.

...

Командир Шестого легиона, Гросс, собрал все свои силы и пустился вскачь от волнения.

- В атаку! Мы близки к цели!

Армия преодолела полчища зомби и скелетов, а также сопротивление северных пользователей.

- Кребулта: Калькус был повержен Виидом в неожиданном нападении. Всем оставаться настороже!

Новость была передана по каналу командиров, но она не смогла остановить натиск всего Имперского легиона.

Окрестности были заполнены северными пользователями и нежитью. Они уже ехали в сторону Виида и больше не могли выйти из спины тигра (1).

- Тупой Калькус. Я знал, что он рано или поздно умрет.

Пока он был занят командованием армией, смотрел видео о битве между Калькусом и Виидом.

"Калькус в своей самонадеянности оказался совершенно не готов и пал. Даже если бы он сражался должным образом, то все равно проиграл бы из-за особых черт Лича".

Калькус Мясник.

Из-за характера его класса, чем больше он убивал, тем больше улучшались его боевые способности и увеличивалось количество используемых навыков. Казалось весьма удачным, что он умер, так и не использовав их все.

"Я должен быть в состоянии сделать лучше, чем он. В любом случае, у меня нет большого выбора".

У Гросса не было никакой гарантии, что он победит, но проигрыша он тоже не ожидал.

Его класс был Воином!

Во время рейдов на монстров уровня босса, он стоял в первых рядах перед всеми другими членами Гильдии Гермеса.

Воины могли противостоять врагу более чем в 10 раз сильнее себя, если использовали надежную экипировку и поддерживались священниками.

"Мы победим и не умрем. Если нам удастся приблизиться к Виду на достаточное расстояние, чтобы появиться в эфире, мы будем героями".

Уверенность, рожденная выживанием в самых жестоких атаках.

Численность Шестого Легиона сократилась наполовину после тяжелых потерь от Фермера Меритаса и эльфийских пользователей.

Основные военные силы все еще стояли, но с точки зрения военной силы они не могли продержаться до конца битвы при Гарнавских равнинах.

- Мы все равно будем уничтожены. Давайте просто атакуем всеми нашими оставшимися силами.

Решение Гросса состояло в том, чтобы начать финальное наступление в конце битвы.

Идея пасть в сиянии славы усилила боевой дух Шестого Легиона.

- Это будет джек-пот, если мы возьмем Виида, а если нет... По

крайней мере, нас будут прославлять за то, что мы провели хорошую битву.

- Наше достижение будет признано всеми, если Империя Хэйвен победит.

- Мы могли бы даже появиться в рекламе.

Высокоранговые пользователи Шестого Легиона тоже думали так же.

Воины во главе с Гросом были одержимы борьбой.

- Если Империя будет побеждена, мы все равно умрем.

- Ладно. Легко и просто.

Следовательно, было решено прибегнуть ко всеохватывающей стратегии.

Никто из них не оглянулся, когда они устремились в яростную атаку.

Они бросились через северных пользователей и нежить по прямому пути, не беспокоясь о разбросанных силах или о том, что передняя и задняя половины их формирования разделены.

- Виид! Мы пришли!

- Мы - неуязвимый Шестой Легион. Герои, которые закончат битву при Гарнавских равнинах!

Члены Гильдии Гермеса и Имперские войска угрожающе приближались, постепенно сокращая дистанцию.

- Виид! Мы пришли, чтобы покарать тебя за высокомерие.

Гросс использовал навык Боевой клич.

- Я, Гросс, лучший воин Имперской армии, зарублю тебя!

Крик разнесся по полю битвы.

Его речь казалась архаичной и откровенной дрянной. но небывалый кайф от выкрикивания этих слов в начале битвы мог понять только тот, кто сам так поступал.

Виид, который сеял опустошение среди Четвертого легиона, взлетел в небо и крикнул!

- Я ждал, когда сильные вызовут меня. Вы готовы освободить меня от моего одиночества?

Лицо Гросса внезапно просветлело.

Он планировал выкрикнуть еще одну строчку, прежде чем отправиться в битву.

Но неожиданно Виид вошел в роль своего героя.

Гросс вытащил меч и крепко сжал его. Небрежно отбросил ножны.

- Я польщен! Я пришел за тем, чтобы запомнится, устроив самую интенсивную битву на всем Версальском континенте. Одиночество, которое ты чувствуешь в отсутствии достойного противника, закончилось, я буду тем, кто вскипятит твою кровь.

Уверенный боевой клич был кристально чистым.

- Забавно. Остатки тьмы!

Виид повторил основное заклинание и окружил себя темнотой.

- Торидо!

Он призвал Торидо, который был в разгаре битве, а также его Клон истинной крови, лететь рядом с ним.

Он вызвал эскорт летучих мышей и проворно призвал костяных драконов.

- Призыв скелетов-лучников!

Он полностью покрыл спину Костяных Драконов лучниками-скелетами.

Это было не очень эффективно и мало способствовало боевым возможностям, но это была впечатляющая сцена, которая еще больше укрепила его позицию лидера легиона нежити.

Виид играл, произнося речь и изображая себя лучшим из всех некромантов

- Выходи! Я принимаю твой вызов!

_____

1. Идиома, означающая, что невозможно остановиться.

Глава 4.2. Катастрофическая контратака (часть 1)

Внешний вид подошел бы и финальному боссу.

Империя Хэйвен обычно изображалась злом, но на этот раз все было по-другому.

- Хорошо. Покончим с этим! Хаааааах!

Гросс побежал к Виду, испустив боевой крик.

Северные пользователи и нежить разошлись, освободив путь для этих двоих.

Виид высоко поднял свой костяной посох и произнес заклинание.

- Придите сквозь темную тьму в мучительную боль. Мертвые будут на вашей стороне в бездне ...

- Царство темных призраков!

Во время краткого разговора он восстановил всю жизненную силу и ману, которые потерял в битве с Четвертым Легионом.

Он поручил оставшимся северным пользователям и нежити закончить с Четвертым легионом, боевой порядок которого уже был нарушен.

Виид усиливал себя укрепляющими заклинаниями, повышая свои физические и магические способности.

Заклинание, которое он подготовил, было составным заклинанием магии и проклятий.

Темные призраки вышли из-под земли и окружили Гросса.

Это заклинание можно было активировать только на месте чьей-нибудь смерти. Но как только это условие было выполнено, становилось невозможно уклониться.

- Ух!

Гросс почувствовал что-то неладное, когда земля вокруг потемнела. В тот момент, когда призраки поднялись, он уклонился в сторону.

- Те, кто боролся против Виида, предупреждали, что не думают о нем как об обычном пользователе или даже о хорошем человеке. Он считался хитрым, умным, бесстыдным и высокомерным...

Гросс был бдительным и пытался избежать призраков. Однако они быстро летели и преследовали его.

＜Ужасающие Призраки из тьмы ада появились.

Призраки, рожденные из тьмы, достаточно сильны, чтобы поглощать даже свет.

Они жаждут человеческой плоти.

Те, чья жизненная сила опускается ниже определенного уровня, превратятся в маленьких пауков... >

Гросс рефлекторно читал всплывающие окна сообщений.

Будучи воином, он, естественно, был привычен оценивать любой ущерб, нанесенный впервые увиденными заклинаниями.

"Эти темные призраки цепляются за врагов и атакуют? Такой мелочный способ..."

В тот момент, когда он быстро просматривал сообщения

Шиииииик!

Что-то пробивалось сквозь темных призраков и приближалось к Гроссу.

"Что это такое?!"

Он инстинктивно отклонил атаку.

Кланг!

Он успешно защищался от неизвестного, приняв на щит, затем отбросил прочь.

Он гордился собой за свой решающий контрудар, но атака имела огромную силу.

"Что это была за атака? Наверняка это было что-то, по крайней мере, на уровне монстра-босса".

ФФФФ-Вуууууууш!

В этот момент, наряду со звуком вихря, последовала жесткая атака с фронта.

Виид в форме Лича двигался среди призраков, иногда было видно его череп.

"Я не могу отличить атаки".

Гросс спрятался за щитом.

- Воля возмездия!

Кккк-кланг!

<Ваш Мистический Щит вспыхивает невероятной силой отклонения.

Применяется 89% вашего врожденного физического сопротивления.

Интенсивное сопротивление!

Все повреждения будут поглощены и превращены в дополнительную жизненную силу в течение 10 секунд. >

"Ку-ку-ку. Теперь эти атаки не будут работать".

Неизвестные ужасающие атаки ударяли в его щит.

Он слышал голос Виида, идущий с фронта

- Ты очень хорош!

Гросс хотел кричать от восторга.

- Итак, ты бросаешь заклинание и немедленно атакуешь? Это хороший маневр, чтобы подловить оппонента, но это только усиливает меня.

Эффект Воли возмездия заключался в том, чтобы временно поглотить весь полученный урон.

<Сила отклонения оставила Мистический Щит.

1 381 291 урона было поглощено и превращено в дополнительную жизненную силу.

Эта дополнительная жизненная сила будет сохраняться в течение 29 секунд.>

Гросс был поражен.

"Какой ужасный ущерб. Выносливость и защита не применялись, но все же..."

1 300 000 урона не было суммой, которую можно было бы накопить за такое короткое время, даже если идти на опасного монстра уровня босса.

"Теперь мой шанс".

Гросс стремился к одной контратаке. Он отбросил свой щит и продвинулся вперед.

- Интенсивный взмах меча!

Навык вобрал всю мощь пользователя и мгновенно обрушился на врага.

Ничего не было видно, но Гросс был уверен, что противник стоит перед ним.

Он освободил всю энергию, которую накопил, и в этот момент...

Шлак!

Он почувствовал, как что-то повисло на кончике его клинка.

Сердце Гросса переполнилось волнением.

"Неужели... Я действительно убил Виида?"

Это был единственный достаточно мощный удар, которого было более чем достаточно, чтобы убить Виида.

Даже если бы он не убил его, это было бы по крайней мере глубокой травмой. Тем не менее…

<Вы убили извивающегося скелета.>

"Это был всего лишь скелет?"

Виид оказался позади, прежде чем Гросс заметил.

- Психология людей похожа по большей части. Я также хорошо знаю боевую тактику воинов. Вдобавок к этому, Гросс, я видел ваш стиль вкладываться в один сильнейший удар в Зале Славы.

Стратегия победы воинов заключалась в том, чтобы выдержать атаку и нанести ответный удар.

Они не могли долго продержаться в собачьей свалке, поэтому решающей частью этой стратегии было обмануть их во время контратаки.

"Печать боли!"

<Восстановление жизненной силы цели ограничено.>

- Интенсивное кровотечение!

<Урон, наносимый мишенью, увеличен.>

Он применил два заклинания проклятия и начал избивать Гросса.

"Хераимское Фехтование!"

Безжалостные взмахи опускались прямо на тело Гросса.

Все наблюдали за Видом и его призраками, избивающими Гросса.

- Виид-победитель!

- Ура Королевству Арпен! – прокричали северные пользователи, и члены Гильдии Гермеса Шестого легиона бросились в битву без колебаний.

Тем не менее они падали один за другим, так как Виид привлек больше призраков.

Рыцари Рока, заклинания и северные пользователи повергли Шестой Легион в хаос.

Имперский легион был сильнее с точки зрения общей военной мощи, но не мог полностью реализовать свой потенциал из-за вмешательства Виида.

- Кребулта: Появятся новые Рыцари Рока, и мы больше не сможем их сдерживать. Давайте уничтожим всю нежить сразу и закончим эту битву раз и навсегда.

Это сообщение появилось в чате гильдии командира.

Третий, Четвертый, Шестой и Седьмой легионы прибыли первым, а остальные командиры приближались, преодолевая сопротивление северных пользователей.

Даже когда Калькус пал в бою, а Гросс был избит, большинство основных сил армии Империи Хэйвен прибывали.

Кребулта хотел взять на себя ответственность вместе с Хейлером, но вскоре передумал и попросил помощи у других.

- Макс: Действительно ли это Виид?

- Кребулта: Я наблюдал за ним, и он на невероятном уровне.

- Героид: Я не верю, что мы не сможем прорваться фронтальным ударом.

- Кребулта: Из-за умения "Высасывание жизни Лича" мы не можем наносить никакого урона даже дюжиной людей. Он жестоко использует проклятия и темные заклинания. Калькус был убит в ближнем бою, но посмотрите, как он борется против Гросса... Я не могу найти слабых мест.

Другие командиры также признали, что эта битва была за владычество над континентом.

- Слейтер: Хорошо. Не пытайтесь получить всю славу. Давайте проведем организованную тотальную атаку, чтобы

разбить их.

Слейтер, командир Десятого легиона.

Он быстро продвигался по пути, который был очищен Четвертым Легионом.

- Макс: Мы прибудем через три минуты, пройдя через дергающихся скелетов. Когда все ожидаются остальные легионы?

- Слейтер: Мы будем там через пять минут. Не пытайтесь зачищать всех скелетов и зомби. Сначала соберите всех пользователей, затем приступайте к воздушной атаке.

- Фрейри: Я тоже, конечно, могу попасть туда с этим методом.

- Героид: я вижу наш путь к победе. Мы заманив Виида в засаду и убьем его, затем продолжим уничтожать всех остальных пользователей, которые группируются вокруг других Легионов. Нам не нужно думать о том, что произойдет после этого.

- Кребулта: Я предполагаю, что все подготовили свое святое оружие, а также имеют реликвии под рукой?

Командиры были полностью подготовлены, хотя не было подробного упоминания о том, что было в их распоряжении.

Калькус, который умер ранее, также имел бы такое в инвентаре. Что касается Гросса, то он тренировался только с защитным снаряжением, потому что был воином, и ему лишь с большим трудом удалось бы победить Виида только собственными атаками.

- Гейллер: Лич нападает на всех сразу... Я думаю, мы могли бы сделать из этого потрясающее видео.

- Слейтер: Я боюсь, что битва может закончиться слишком быстро, ха-ха.

Пока командиры разрабатывали план, к обсуждению присоединился еще один голос.

- Дайни: Девятнадцатый легион также примет участие.

Девятнадцатый легион во главе с Дайни.

Это был легион, в основном состоящий из пользователей Центрального Континента, а не членов Гильдии Гермеса.

- Гейллер: Пришел ли Девятнадцатый легион?

- Дайни: Да, мы пробились через десять тысяч пользователей. Ядро наших сил отстает.

Дайни была самым слабым из всех командиров с точки зрения уровня и боевых навыков.

Она управляла регионом Калламор волне стабильно и, как сообщила, примет участие исключительно в нынешнем сражении. Несмотря на это, среди командиров царила атмосфера, ставящая под сомнение авторитет Дайни.

- Хейлер: Отлично. Выберите лучших солдат, чтобы помочь нам.

- Дайн: Принято.

Глава 5.1. Катастрофическая контратака (часть 2)

Пока северные пользователи защищались от Четвертого и Шестого легионов, они наблюдали за сбором Имперской армии Хэйвена.

- Солнце скоро встанет.

- Мапан: Движение Имперской армии ускорилось. Они игнорируют риск окружения и обходят скелетов, чтобы увеличить скорость.

- Хидден Мани: Дополнительные силы противника прибывают в течение трех минут.

- Лемон: Прошли вторая линия обороны. Пожалуйста, срочную эвакуацию!

Это была масштабная и захватывающая битва.

Виид и северные пользователи должны были удерживать свои позиции до прибытия подкреплений.

Проблема заключалась в том, что это было нелегко, поскольку Имперская армия Хэйвена стремительно приближалась.

- Виид-ним! Здесь опасно! – крикнул Виду недавно назначенный вице-капитаном пользователь по имени Валфуд.

- Мы должны немедленно эвакуироваться!

- В пути!

- Виид должен бежать. Мы расчистим путь.

Это было беспорядочно рядом с Виидом.

- Подкрепления в пути. Постройтесь в оборонительный порядок и держитесь некоторое время!

- Мы победим!

Члены гильдии Гермеса из Четвертого и Шестого легионов были еще живы. Каждый из них был сильным, поэтому они могли продержаться достаточно долго.

Гросс носил Наруч Перерождения, который полностью исцелял пользователя, едва жизненная сила опускалась ниже 3%.

Он долго отбивался от Виида, восстанавливая свою жизненную силу, а затем скрывался в толпе врагов.

Однако члены Гильдии Гермеса и Императорские рыцари Хэйвена возрождались, как высшая нежить после смерти.

- Я подчиняюсь клятве!

- Этот Рыцарь смерти готов служить тебе!

Было поднято более 500 рыцарей Рока и несколько тысяч рыцарей Смерти, что сделало армию нежити еще более мощной.

Сила нежити, усиленная Аурой Смерти, теснила хэйвенскую Имперскую армию под командованием Ван Хока и Торидо.

Сорняк оставался спокойным и выливал заклинания проклятия широкой площади, ведя битву в свою пользу.

- Я вижу вдалеке Гейлора и Кребульту.

- Генералы приближаются к своим основным силам!

Северные пользователи увидели, что члены Гильдии Гермеса с криками приближаются. Это были хорошо известные пользователи, которые часто появлялись на трансляциях!

- Эти ребята слишком быстры. Они доберутся до наших союзников.

Виид общался со своими товарищами, в том числе с Пале.

Пользователи со стороны империи Арпен собирались со всех частей Гарнавских равнин, но маловероятно, чтобы они прибыли вовремя.

Пройдя рой нежити, северные пользователи были окружены армией Империи Хэйвен.

Тот факт, что Второй легион Миуля не атаковал, а только кружил в небе по широкому кругу, также был неприятным для Виида.

По лицу Виида расплылась ухмылка:

- Да. Это то, что вы называете узким местом!

Недавно Виид задумался о том, что его жизнь слишком скучная.

Он вспомнил свой опыт в Равнинах Отчаяния, где он возглавлял орков и сражался против Бессмертного Легиона. Это вызывало волнение.

«Сначала мне нужно выиграть немного времени. Я должен уменьшить их число. Для меня важно ориентироваться на большую зону действия. Из всех моих навыков только Ваяние Бедствий может сделать это!»

Виид вернулся на скелетную гору и достал свой нож для скульптуры и Металл Руин.

Он приобрел Металл Руин после победы над Гриторегом на Пути Борьбы, и тот остался в его распоряжении после того, как он отдал другие кузнечные материалы первого класса Фабио и Герману.

Слак! Слак!

Виид начал вырезать Металл Руин. Он был очень плотным, поэтому получалось вырезать по кусочку.

Виид сел и начал придавать металлу форму.

«Средненькая катастрофа будет напрасной».

На самом деле, было весьма вероятно, что сначала будут уничтожены слабые северные пользователи.

Поэтому гильдия Гермеса также исключила бы возможность Великой Катастрофы.

«Я покажу им, почему нужно бояться катастроф».

Члены гильдии Гермеса постепенно собирались в лагере Третьего легиона Гейлора.

Когда они приблизились к Виду, силы Слейтера, Героида и Дайны слились.

- Виид создает скульптуру!

Экстренное сообщение поступило от пользователя Шестого легиона.

- Я не знаю, что он ваяет... Но это не более чем последнее усилие.

Гейлор взмахнул мечом и разметал скелетов в радиусе 50 м с помощью Теплового Шторма.

Потребление маны было высоким, но это был навык атаки, который охватывал широкую область.

Большинство скелетов были полностью уничтожены и не могли быть подняты заново. Тем не менее скелет за скелетом продолжали атаковать, подобно оставшимся Рыцарям Смерти.

Четвертый легион и Шестой легион.

Северные пользователи охраняли это место возрожденного в нежити и нападали цепко.

- Их сопротивление возрастает, но мы уже близко подобрались к Виду.

- Мы не проиграем на стороне Кребульты.

Третий легион стал сердцем боевого порядка. Десятый, Восемнадцатый и Девятнадцатый легионы заняли позиции на флангах и устремились на прорыв.

Были вопросы о боевой силе Дайны, но пользователи Девятнадцатого легиона открыли путь и доказали свою ценность.

Хотя они не были признаны Гильдией Гермеса, но являлись чрезвычайно исключительными пользователями на Центральном континенте.

- Хорошо, хорошо. Все отлично!

В этот момент Нейрус и Рыцари Рока, атакующие на адских лошадях, пришли к мнению Гейлора.

- Защитить линию фронта!

Армия Империи Хэйвен развеялась, как стог сена, и Рыцари Рока прорвались.

- Проложите путь смерти!

Рыцари Рока были индивидуально мощными монстрами на летающих Адских лошадях, одновременно распространяющими темные ауры.

Они использовали свои темные ауры для воздействия на

большие площади, чтобы уничтожить имперские войска Хэйвена своим оружием.

Члены Гильдии Гермеса, оказавшиеся на пути атаки рыцарей, беспомощно гибли.

Гейлор закричал:

- Это основная военная сила Виида! Мы должны избавиться от них!

- Согласен. Если мы позаботимся о Рыцарях Рока, то сможем быстро справиться с оставшейся нежитью, - согласился Слейтер с энтузиазмом.

Квалифицированные пользователи были в восторге от того, что Рыцари Дум атаковали их.

- Уничтожить их!

Многочисленные пользователи, самые опытные из членов Гильдии Гермеса, шагнули вперед.

Они собрались вокруг атакующей нежити, но не спереди, а по бокам и сзади...

Они пытались приблизиться к Рыцарям Рока, чтобы использовать свои атакующие навыки, но те безрассудно бросились вперед.

Их нападение было пугающим, и те, кто умерли от их рук, возрождались как нежить.

В большинстве случаев, когда члены Гильдии Гермеса умирали, они появлялись как Рыцари Рока и присоединялись к нападающим.

＜Аура смерти становится все сильнее.

Живые запуганы.

Нежить в этом регионе получает увеличенную атаку.

Существует более высокая вероятность поднятия высшей нежити. ＞

- Уничтожьте их любой ценой, прежде чем ситуация станет еще хуже!

Гейлор возглавил членов Гильдии Гермеса на всем поле боля.

Они надавили на нежить, используя все свои ресурсы, не жалея ни оставшейся святой воды, ни реликвий или волшебных свитков.

Кавалерия Рыцарей Рока была попросту сметена сотнями наступательных заклинаний.

Находившиеся рядом солдаты Империи Хэйвен и члены Гильдии Гермеса были принесены в жертву в результате взрыва, но у них не было намека на колебания.

- Костяные драконы!

Глава 5.2. Катастрофическая контратака (часть 2)

В битву прилетели два костяных дракона.

Костяные драконы, обладающие огромной силой и жизненной энергией, взревели и атаковали Имперскую армию.

- Нечего бояться! Это только нежить!

Пользователи в Гильдии Гермеса имели большой опыт рейдов на монстров-босса.

Они знали, как распределить роли и неистово атаковали.

Костяные драконы и рыцари Рока, усиленные Аурой Смерти, остановились на целых 10 минут.

Нерешительные убийства привели к воскрешениям, и еще больше падших поднялось как нежить.

- Хорошо. Осталось еще немного.

Тем временем армия Империи Хэйвен продвинулась и сократила дистанцию с Виидом.

Больше северных пользователей пали, были воскрешены как нежить и продолжили сражаться, пока не рассеялись полностью.

Четвертый и Шестой Легионы были полностью уничтожены и превращены в нежить; Гросс и члены Гильдии Гермеса сумели отступить, но они потеряли все свои военные силы.

- Сила смерти царит над этой землей!

- Захватчики! Попробуйте силу бессмертия!

Это был отчаянный бой, но Гейлор широко улыбался.

- Это оно. В этой битве больше нет переменных.

Еще немного, и Виид будет на расстоянии выстрела.

Количество северных пользователей сократилось до трети.

Слейтер повернул голову в тыл и закричал:

- На окраинах есть большая группа пользователей.

- Это не имеет значения. К тому времени, как они прибудут, Виид уже будет мертв. Кроме того, если все больше пользователей продолжают собираться... ку-ку-ку. Все кусочки головоломки встали на место.

Его переполнило волнение.

Болезнь Алкина!

Самое мощное оружие в арсенале Гильдии Гермеса.

Вся Имперская армия Хэйвена, охотящаяся за Виидом, была конечной целью и приманкой для обращения битвы к победе.

Пользователи отчаянно хватались за квест спасения Виида.

Если бы болезнь Алкина распространилась среди этих пользователей, все они погибли бы мгновенно.

- Да. При этом империя Хэйвена захватит контроль над всем версальским континентом.

Слак! Слак!

Сорняк невозмутимо вырезал свою скульптуру.

Если бы нежить не могла выстоять, он бы торопился, но они покупали ему значительное время. Северные пользователи также храбро сражались и отдавали свои жизни.

Хотя в этой ситуации не было возможности отступления.

- Это сложная скульптура, но я думаю, что почти закончил.

Он вырезал из камня фигуры зданий и людей.

Получилась бы отличная скульптура города, если оставить ее так.

Никакой катастрофы, но истинный характер был готов вот-вот показаться.

Виид схватил горсть грязи двумя руками и аккуратно рассыпал ее над скульптурой.

- Призвать Ветерка!

Он призвал стихийного духа Ветерка, которого создал сам.

- Звали меня, ваше высочество?

- Да. Используй легкий ветерок, чтобы грязь не сдулась.

- Понял. Мое прекрасное высочество большого роста.

Ветерок создал тихое дуновение, закрутившееся в небольшой вихрь.

Рассыпанная грязь превратилась в темное серое облако и охватила городскую скульптуру.

Мелкая пыль!

Самые ужасные катастрофы современного общества - песок и мелкая пыль - похоронили скульптуру.

- Еще недостаточно. Больше здесь!

К-к-к-к-крак!

Он осторожно надавил и создал трещину на дне скульптуры.

Искажено и разбито.

- Вот. Теперь готово.

Выглядело неряшливо, но каждый раз, когда он вырезал своим ножом, то делал это с предельной концентрацией.

Скульптура вышла довольно подробной, учитывая то, что он спешил.

- Назовите скульптуру, которую вы создали.

- Название скульптуры - комендантский час.

- Комендантский час, все верно?

- Ага. Это правильно. Это часть, которая напоминает нам, что кровать - самое безопасное убежище в этом мире.

<Шедевр! Вы завершили скульптуру комендантского часа.

Друг матери-природы!

Кусок, представляющий ужасную катастрофу, вылепленную Виидом путем включения всех выражений красоты.

Несчастный мир людей, погребенных в толстом песке, растрескивается.

Этот кусок был вылеплен из специального материала под названием «Металл руин» и выдает мрачную атмосферу.

Художественная ценность: 26 891.

Особые черты: все существа, которые смотрят на скульптуру комендантского часа, получают 11% прироста жизненной силы и скорости восстановления маны.

- Мораль всех подразделений ослаблена.

- Увеличены шансы получить более высокий урон при атаке.

- Все сопротивление уменьшается на 3%.

- Временно уменьшает максимальную жизненную силу на 10%, но увеличивает всю статистику на 5%.

- Увеличивает эффект заклинаний урона.

- Постоянно увеличивает Интеллект на 1.

Эффекты не складываются с другими скульптурами.

Количество выполненных шедевров: 37

Репутация увеличивается на 21 391.

Искусство увеличивается на 21.

Выносливость увеличивается на 3.

Мудрость увеличивается на 1.

Вера уменьшается на 1.

В качестве награды за шедевральность скульптуры все показатели получают еще 1 пункт. >

<Минне, Богиня Земли не любит эту скульптуру. >

«Прекрасная скульптура!»

Он думал, что будет удовлетворен даже частичной исключительностью, но в итоге создал шедевр.

Все это было связано с его подробным представлением о самой катастрофе.

- Самая презираемая и опасная катастрофа в современном обществе. Вы не можете избежать мелкой пыли. Ваяние катастрофы!

<Вы активировали Ваяние катастрофы.

Стата искусства постоянно уменьшается на 20.

20 000 жизненной силы и маны потреблено.

Все статы временно снижаются на 15% в течение трех дней.

Ваше сродство с природой уменьшается.

Ваяние катастроф может использоваться только один раз в день.

Как только вы вызываете опасную катастрофу, репутация или известность могут увеличиваться в зависимости от серьезности

ущерба.

Пожалуйста, имейте в виду, что вас могут убить в результате стихийного бедствия. >

<Металл руин был уничтожен. Сила Великой катастрофы увеличивается на 60%>

Скульптура рассыпалась на куски, упавшие на землю.

- Значит, плохая вещь завершена.

Он поднял уничтоженный Металл Руин.

Силы, которые доминировали на Центральном континенте, теперь собрались в этом месте, поэтому он почувствовал, что этого недостаточно.

Несколько легионов стремились к одной цели.

- Мир изменился. Теперь злодеи компетентны и даже прилежны!

Виид начал вырезать еще одну скульптуру.

Он уже использовал Воскрешение Скульптуры. Он не хотел столкнуться с еще большими потерями, но у него не было другого выбора.

- Без разницы. Уровни я могу снова накачать. В конце концов, живем только раз.

Глава 6.1. Одиннадцать Виидов (часть 1)

Виид крикнул в надежде сэкономить время.

- Кто-нибудь знает, как формировать камни?

Боевые заклинания прилетали издалека и взрывались неподалеку.

Даже посреди этого хаоса пользователи все еще поднимали руки в ответ на призыв Виида.

- Я!

- Я могу!

Среди северных пользователей было значительное число людей, которые немного научились навыкам скульптора.

Хотя они были резчиками, которые не могли терпеливо сидеть в течение нескольких дней, вырезая скульптуру...

- Этот парень опытный!

- С точки зрения мастерства, он лучший.

Тем, кто получал хвалу от окружающих пользователей, был архитектор Кейо.

Он был знаменитым архитектором, который построил отличное сооружение, прочный каменный мост.

Кейо выразил смущение:

- Я построил много каменных конструкций, поэтому я знаю, как формировать некоторые камни, но мое умение «скульптура» находится на 7 уровне. Я боюсь, что не смогу помочь Виид-ниму.

- Тогда у кого есть более высокий уровень мастерства, чем Начальный уровень 7?

Виид заставил замолчать окружающих пользователей, которые без толку кричали.

Все были знакомы с умением «Скульптура», но большинство из них было около Начального Уровня 3 или 4.

- Кажется, что Начальный уровень 7 должен подойти. У тебя есть камни под рукой?

- У меня их довольно много.

У архитекторов всегда были материалы, такие как камни и грязь, в их специальных рюкзаках, которые уменьшали размер и вес того, что хранилось внутри, чтобы они были готовы к любым архитектурным проектам.

- Я буду ваять некоторые человеческие фигуры, поэтому, пожалуйста, сделай их грубо и передай мне. Можешь ли ты сделать это для меня?

- Если это грубая форма, тогда да, я могу.

- Я тоже помогу.

Кейо и еще 10 скульпторов принялись за работу с камнями.

- Я думаю, мы должны знать, что делаем для эффективной работы. Во всяком случае, вы собираетесь вылепить Богиню Травяной Каши? - с любопытством спросил один скульптор.

Это были не только скульпторы, но и все пользователи вокруг них, которые замерли в ожидании. Они не были заинтересованы в битве, которая происходила рядом с ними.

Скульптура Со Юн получилась просто прекрасной!

Это была бы пожизненная честь стать свидетелем изваяния такой скульптуры, и было бы замечательным зрелищем наблюдать за процессом такого шедевра.

- Нет... Я собираюсь лепить то, что напоминает меня.

- О...

- Хм...

- Ха...

Раздавались полные разочарования вздохи.

Кейо и скульпторы грубо формировали человеческие фигуры, затем Виид вырезал детали и завершал их.

Это была простая форма, которую много пользователей могли быстро изготовить, в то время как каждый вносил свой вклад.

По правде говоря, они кусали ногти с момента нападения Империи Хэйвен.

Отчаянные крики северных пользователей не прекращались, и последнее сопротивление пользователей на грани смерти можно было увидеть на поле боя с поворотом головы.

- Как это?

- Все в порядке. Хотя это немного короче, чем я.

- Извини? Я сделал это на 3 см выше Виид-нима на всякий случай.

- Я мастер-скульптор. Я немного подточу, и он станет ровно на 2 см короче меня.

Скульпторы просто кивнули в неискреннем признании, но Кейо не мог этого принять.

Для архитектора высота была чувствительной темой: ничто не является таким провалом, как столбы неодинаковой высоты и размера в высоком здании.

Он успокоился, когда посмотрел на стену Виида, находящуюся рядом с грубой фигурой.

- Посмотрите внимательно. Скульптура выше...

- Тебе просто кажется.

- ... ...

Затем Виид вырезал их по своему образу.

Он приподнял нос, поправил глаза и сформировал широкий лоб. Закончил вытачивать челюсть, пока не остался полностью

удовлетворен.

- Очень красиво. Я мог бы зарабатывать на жизнь только своей красотой.

Скульпторы не могли успокоиться, поскольку в непосредственной близости шла война. Но как бы они ни выглядели, это было странно.

- Они похожи на Виид-нима, но они все-таки разные.

- Эй! Конечно, есть небольшая разница, но они примерно одинаковы. Они все такие простые...

- Тсс... Он слышит нас. Давайте продолжим работать.

Виид сформировал три скульптуры, подобные себе.

Армия Империи Хэйвен могла пробиться через нежить, но северные пользователи прибыли как раз вовремя.

- Вы не пройдете, пока мы стоим!

- Вы никогда не сможете пройти!

Чем ближе они подходили к Вииду, тем больше вокруг становилось самых опытных северных пользователей. Они встали насмерть, так как им некуда стало отступить.

- Боевая ярость!

- Молотящая ярость!

- Мстительный Ледяной Луч!

Лучшие игроки с уровнем больше 400 кастовали навыки, которые они накопили, и которые не могли быть использованы новичками.

Один единственный член Гильдии Гермеса не мог принять на себя все их атаки, поэтому некоторые из игроков рвались вперёд в надежде нанести последний удар.

Это было связано также с тем, что командиры Легиона Гейлор и Кребульта не спешили.

- Отойди. Мы будем продвигаться постепенно.

- Сократить бессмысленные потери и укрепить наш окружающий боевой порядок. С нашими силами мы будем доминировать в этой области полностью.

Чтобы заманить северных пользователей в зону заражения болезнью Алкина, Виида нужно было сохранить в живых.

И худшим возможным сценарием был Виид, убежавший от битвы, поэтому члены Гильдии Гермеса окружили его со всех сторон и медленно смыкали строй.

- Гейлор: Подготовьтесь тщательно. С этого момента мы уничтожаем врага полностью.

Рыцари Рока и Костяные Драконы также потерпели поражение.

Нетурус и конница Рыцарей Рока были чрезвычайно заметны, но были уничтожены квалифицированными членами гильдии

Гермеса.

Два костяных дракона были изранены и скрылись в небе.

- Видд! Это уже закончилось. Армия Империи Хэйвена объединит континент!

- Мы сокрушим Королевство Арпен. Мы будем сжигать и уничтожать всех!

- Это конец!

Виид слышал голоса членов Гильдии Гермеса со всех сторон.

Те, кто не испытывал никаких трудностей в жизни, сказали бы, что теперь все кончено, поэтому сдались.

Он смотрел на небо, когда ваял; Великая катастрофа все еще не активировалась. Несмотря на это, было значительное число северных пользователей, которые все еще держали свои позиции.

- Травяная каша! Травяная каша! Травяная каша!

- Славься, Королевство Арпен!

Его сердце тронули те, кто сражался за него до конца.

- Даже если я выиграю эту войну... у меня нет намерений быть добрым к этим людям. Я продолжу повышать налоги и эксплуатировать их.

Он ощущал оттенок муки совести, но быть благополучным злодеем было намного лучше, чем жить простой и тяжелой жизнью.

Находясь на адекватном уровне зла, а не в масштабах продажи целой страны, это означает богатство и комфорт для своей семьи.

- Говорят, что люди становятся развращенными, когда они захватывают власть и высокое положение. Я думаю, что я чист в этом отношении, так как я хотел быть плохим с самого начала!

Виид подумал, что ему нужно приложить больше усилий, чтобы победить.

Члены Гильдии Гермеса, собравшиеся в этом месте, были лучшими квалифицированными пользователями Королевской Дороги. Было бы непросто сдержать их всех.

- Ад. Думаю, эта ситуация требует больше и больше скульптур.

В то время как Виид созерцал, Кейо и скульпторы сформировали еще 7 фигур.

- Виид-ним. Я думаю, что мы закончили большинство из них, хотя кое-чего не хватает. Остались еще черты лица.

Задача Кейо и скульпторов была простой, утомительной, но не требующей деталей. Они урезали тело до приемлемого уровня.

- Я понял. Мое лицо трудно изобразить.

Виид снял свой скульптурный нож и вырезал лицо.

Челюсть обрезана еще резче, чем прежде, выдающийся нос и

глубокие глаза. Это было совершенно симметрично, но после всех улучшений это было все еще простое лицо.

- Я думаю, так немного красивее, чем раньше... Нет, это примерно то же самое, что и раньше.

- Разве вы не думаете, что одно хорошее шлифование имело бы такой же эффект?

- Мастер скульптурных техник. Интригует, как все его скульптуры выглядят одинаково, хотя он их отличает.

Глава 6.2. Одиннадцать Виидов (часть 1)

У 10 скульптур были тонкие черты, более красивые, чем у оригинала. Однако они были настолько просты, что лицо можно было легко забыть.

Вздох

Виид посмотрел на скульптуры и издал глубокий вздох.

Император Гейхар, которому он доверял, был похож на запойного пьяницу.

Если бы это была типичная долговременная война, у него было бы место для дыхания, но времени не было!

- Гильдия Гермеса. Когда эта война закончится, я отомщу за свою обиду всем вам.

Виид не колебался, как он это делал, когда ел хорошую жареную курицу.

- Скульптурное пожизненное благословение!

＜Жизнь была дарована скульптуре.

Уровень скульптуры основывается на вашем показателе искусства.

В настоящее время показатель искусства составляет 4 115, поэтому базовый уровень скульптуры будет 589.

Это скульптура, представляющая реальную фигуру.

Скульптура идентична личности, речи и поведению этого человека.

Кроме того, 6 атрибутов даются скульптуре, поскольку ей предоставляется жизнь.

Насыщенный уровень атрибутов и способностей зависит от формы и качества скульптуры.

Атрибут Стойкость (100%), атрибут Совершенное Искусство (100%), атрибут Восприятия (100%), Боевой атрибут (100%), Звездный атрибут (100%), атрибут Мать Земля (90%).

Атрибут Стойкость.

Увеличивает сопротивление в любом случае.

Защита растет, и вы становитесь более устойчивым к ядам и магическим заклинаниям.

Атрибут Совершенное Искусство позволяет демонстрировать высокий уровень творчества.

Временно ваши действия будут влиять на удивительные и благородные события.

Атрибут восприятия.

Повышенные чувства позволяют обнаруживать опасности и реагировать на раннем этапе.

Боевой атрибут.

Вы находитесь под защитой Баттали, Бога Войны.

Увеличивается сила всех боевых навыков, и в зависимости от уровня противника могут быть получены дополнительные бонусы.

Звездный атрибут.

Вы благословлены звездами.

Когда ваша сила и жизненная сила будут исчерпаны, и вы упадете на землю, то будете воскрешены, чтобы сражаться еще раз.

Атрибут Мать-Земля.

Все существа и растения, которые находятся на Земле, привязаны к вам.

Вы можете одолжить их особую силу и больше жизненной энергии.

Было использовано 262 маны.

Эффективность умения увеличилась. Статистика и уровень, потребляемый при отдаче жизни, уменьшились на 20%.

Ставка на ваше искусство постоянно уменьшается на 6. Потерянная статистика может быть восстановлена посредством скульптуры и других видов искусства.

Ваш уровень был уменьшен на 2. Из-за снижения уровня, 10 баллов были выведены из вашего последнего обновленного стата. Статистика будет восстановлена после восстановления потерянных уровней.

Пожалуйста, будьте осторожны с жизнью скульптуры.

После смерти скульптура должна получить жизнь снова, чтобы вернуть свою душу.

Скульптура не может быть восстановлена, если она полностью разрушена. >

Виид породил огромное чудовище.

- Скульптурное пожизненное благословение!

<Жизнь была дарована скульптуре.

Уровень скульптуры основывается на вашем показателе Искусства.

В настоящее время показатель Искусства составляет 4.109, поэтому базовый уровень скульптуры будет 588.

...>

<Жизнь была дарована скульптуре.

Уровень скульптуры основывается на вашем показателе Искусства.

В настоящее время показатель Искусства составляет 4 103, поэтому базовый уровень скульптуры будет 588.

...>

<Жизнь была дарована скульптуре.

Уровень скульптуры основывается на вашем показателе

Искусства.

В настоящее время показатель Искусства составляет 4 097, поэтому базовый уровень скульптуры будет 587.

...>

Скульптуры разделяли до пяти атрибутов друг с другом, и не было существенных различий в уровнях.

Ожившие скульптуры Виида начали двигаться.

- Итак, это чувство рождения в этом мире.

- Мне нужно имя... для удобства я выберу «Виид-1».

- Я - Виид-2.

- Виид-3.

- Я буду Виид-4.

Скульптуры стали тем, чье имя выбрали.

Подобные скульптуры не должны были уживаться, когда они встречались в первый раз, но это не имело значения для этой группы Виидов. Это было потому, что Виид, оригинальная версия, на которой они основывались, также послужила моделью для их личностей! Они были подобны Вииду, родившись со всеми шаблонами поведения Виида и процессами принятия решений.

- Эхем... Это не так, как должно было быть...

Руки Гегеля дрожали.

- Захватите и уничтожьте Виида!

- Травяная каша! Травяная каша! Травяная каша!

Он был посреди поля битвы.

Трудно было сохранить равновесие, когда земля сильно дрожала, как будто боевое заклинание взорвалось неподалеку. Летающие стрелы втыкались у его ног.

Это было кровавое, динамичное поле битвы.

- Э-э... я был готов умереть, но это было не то, что я имел в виду! Это слишком страшно.

Гегель обхватил голову руками.

Белла, Руми и Найд.

Он ждал встречи с коллегами из Корейского университета из программы «Виртуальная реальность» и был внезапно замешан в битве.

Это был его первый случай с такой широкомасштабной войной.

- Это не такое поле битвы, которое я себе представлял.

Значительное число пользователей умирало от дальних атак, не понимая, что их убило. Некоторые были также убиты рыцарской конницей.

- Гегель!

- Скоро... Найд!

Гегель был рад видеть призрачное явление Найда.

- А как насчет других?

- Они уже мертвы.

- Что? Даже Белла?

- Да. Она умерла всего лишь минуту назад.

Лицо Гегеля исказилось. Он был близко знаком с фехтовальщицей Белла, когда они охотились вместе.

- Сунь-джо, почему ты жив? Ты выше по уровню, ты должен был защитить их!

- К счастью, мне удалось убить двух членов Гильдии Гермеса, но я вор. Я не был уверен в открытом бою, поэтому я сбежал. Я снова буду драться с ними.

Гегель, наконец, изучил состояние Найда.

Его кожаная броня была разорвана, а кинжал сломан.

- Если ты снова вступишь в бой, ты умрешь.

- Да, наверное.

- И это не наша битва в любом случае.

Гегель повернул голову в сторону Виида.

Когда он даровал жизнь скульптурным формам жизни, масса окружающих зашлась в реве.

Блестящая фигура привлекла внимание людей.

Виид, вероятно, даже не знал, что здесь находится Гегель.

- Это Виид, и я только сражаюсь за себя.

- За себя?

- Я следую за своим сердцем, поэтому я не сожалею ни о чем позднее...

- Понятно...

Он видел другую сторону нежного Найда.

Сам Гегель чувствовал, что прожил жизнь легко.

Он не стеснялся поклониться сильному или показаться перед слабыми. Все, что осталось от такого поведения, было посредственным.

Он не считал себя достойным и не мог хвастаться.

- Делай, как чувствуешь. Никто не заставляет тебя сражаться. Если хочешь выжить - живи; если хочешь умереть - умри.

Найд произнес сдержанно, затем устремился к порядкам армии Империи Хэйвен.

Через секунду Гегель вытащил свой длинный меч.

- Давай! Я Гегель!

Затем он атаковал полчища Третьего легиона.

Глава 7.1. Одиннадцать Виидов (часть 2)

- Это безумие. Я сказал, что это безумие!

Мапан издал крик, похожий на стон.

Он закончил всю свою работу в качестве торговца.

Он упорно трудился, чтобы подготовиться к фестивалю на Гарнавских равнинах и обеспечил максимальное количество боевых поставок путем очищения последних частей от Королевства Арпен и Центрального континента.

Конечно, было вполне естественно, что в этом процессе была получена значительная прибыль.

Всё, что оставалось сделать после начала битвы, это иногда сообщать о развитии ситуации и наблюдать за сражением, в котором он стал свидетелем невероятного зрелища: присутствие сразу десяти Виидов!

- Я больше не знаю, что происходит в этой битве, - пробормотал его двоюродный брат Скрытые Деньги рядом с ним.

Как он и сказал, были слышны живые приветствия пользователей Гарнавских равнин.

- Это странно. Я вначале думал, что мы проиграем, потому что Империя Хэйвен оказалась сильной... Ситуация ухудшилась, но я чувствую, что у Виид-нима все еще есть какой-то туз в рукаве.

- Прямо мои мысли, Брат. Я все еще чувствую, что у нас остался последний шанс, но я не думаю, что мы умрем.

- В этом весь Виид-ним. Мы, торговцы, продаем вещи, но он творит чудеса. Как будто он создает потребителей и рынки одновременно.

Сцена живых и движущихся скульптур была поистине потрясающей, и это видео собирало множество просмотров на многих видеосайтах.

- Виид-ним снова принесет значительную прибыль за счет доходов от рекламы, - Мапан смог сразу оценить ситуацию.

В студиях каждой вещательной станции сейчас должны были быть огромные волнения.

В настоящее время крутые видео чаще просматриваются непосредственно на видеосайтах, а не в прямом эфире.

Реклама в таких видеороликах приносит около 1 вон за просмотр.

В фильмах Виида было около 3 рекламных роликов между началом и концом.

«3 воны за просмотр. Если вы думаете, что, по меньшей мере, 100 миллионов человек видят, то это 300 миллионов вон?»

Про эту битву будет сделано множество видеороликов.

Собственно, Виид был бы центром этого, и все это заработало бы десятки и сотни миллионов.

«Кроме того, 10 Виидов едят курицу, используя сотовые телефоны, включают кондиционер, надевают одежду... Вау... Влияние на рекламу имеет бесконечный потенциал».

Мапан проявил искреннее восхищение.

Даже если Виид будет побежден в этой битве, не будет никаких сомнений в том, что после этого он сможет владеть целым зданием.

- Травяная каша, травяная каша!

- Батальон палочки из папоротника выдвигается!

- Отряд рыбной каши собирается!

- Бамбуковая стреляющая каша отходит назад. Нам нужно сначала поддержать тыл!

Учитывая, насколько плотным было их формирование, не казалось, что Культ Травяной Каши проиграет.

- Аааааххх!

- Здесь есть зараженный человек. Все назад!

- Ни один из моих магов-целителей не имеет никакого эффекта прямо сейчас. Мне жаль, что те из вас, кто заражен болезнью Алкина, должны умереть как можно скорее.

Это была вспышка болезни Алкина.

Каждый раз, когда появлялся зараженный человек, у них не было другого выбора, кроме как убивать своих членов, чтобы предотвратить дальнейший урон. Тем не менее заболевание быстро распространялось среди северных пользователей.

Это была большая угроза, поскольку, чем больше пользователей концентрировалось в небольшой области, тем быстрее распространялась болезнь.

Скрытые деньги покачал головой:

- Брат, это слишком даже для Виид-нима, не так ли? Это достаточно сложно - выжить в осаде Империи Хэйвен.

Щека Мапана дернулась, когда он посмотрел на своего младшего двоюродного брата с небольшой надеждой:

- В этом мире есть много людей, которые живут хорошей, честной и насыщенной жизнью. Они настолько невинны, что даже не знают, что делать, и паникуют, когда возникает угроза.

- Итак..?

- Именно там стратегия Гильдии Гермеса потерпела неудачу. Если бы они хорошо знали Виид-нима, то никогда бы не прибегли к этой стратегии. Поймать Виида без охраны – нетривиальная задача.

Осторожность Виида не знала границ.

- Зная Виид-нима, он уже подготовил несколько способов выжить. Он, вероятно, повернет все вспять и обрушит на них неожиданную атаку. Он не тот, кто будет тратить время на ловушку.

***

У Виида разболелся живот, когда он увидел тех, кому даровал жизнь.

- Все вы родились с золотой ложкой во рту.

Они были крайне сильны с точки зрения уровней, так как были созданы уже в высшем классе из-за огромного параметра Искусства.

Они не наследовали все навыки Виида, но некоторые из них имели свои уникальные характеристики.

＜Атрибут Хладнокровие (100%)

Остается спокойным в любом кризисе и быстро избегает ненормальных условий. ＞

＜Свойство Внутренний Взгляд (100%).

Отличное суждение, основанное на всей информации.

Вы можете распознавать угрозы и быстро выявлять недостатки противника. ＞

До этого момента это были относительно общие атрибуты.

Но когда вы собираете все их виды, некоторая польза должна появляться. Хорошие вещи случаются с теми, кто продолжает пытаться.

＜Свойство Честь (100%)

Удваивает эффекты Славы и командных навыков.

Вы можете выявить полный потенциал своих подчиненных и ускорить их рост. Помогает вам обрести уважение рыцарей. ＞

＜Атрибут Солнце (100%)

Вы выбраны солнцем.

Вы можете поглотить силу солнца, чтобы восстановить здоровье и ману. Все навыки, связанные с огнем, становятся сильнее. ＞

＜Атрибут Рев (100%)

Вы можете быстро приручить больших монстров и управлять ими своей харизмой и мужеством. ＞

＜Атрибут Стремление (100%).

Ничто не может помешать вам атаковать.

Хотя потребляется немного больше энергии, сила жизни и сила атаки значительно улучшаются. ＞

Эти выдающиеся атрибуты, которые трудно получить с помощью обычных заклинаний, принадлежали Виидлингам.

Если бы те скульптуры, которые он вырезал и которым придал жизнь, были книгой, то это получилась бы автобиография;

скульптурные существа были награждены атрибутами, основанными на всех действиях Виида.

Конечно, десять Виидлингов не только рождались с высокими атрибутами.

Было также несколько атрибутов, такие как Жадность, Скупость, Фальшивая улыбка, Близость смерти, Подлость, Одиночество, Вымогательство, Опасность и Несчастье.

Эти другие, нежелательные атрибуты были разделены между ними. Тем не менее они были очень мощными из-за того, что их уровни были в конце 500-х.

Виид поспешно обратился к Виидлингам.

- Я должен сначала объяснить ситуацию...

Поп!

Виид-6 поднял руку. Он был скульптурным существом, которое родилось с атрибутом Внутренний Взгляд.

- Я думаю, что идет война. Все ли вокруг враги?

- Правильно. Все, что вам нужно сделать, это...

- Не смеши. Ты говоришь, чтобы мы сражались с ними. Ты? Я имею в виду, для этого нет оснований. У тебя нет стыда?

Виид-6 прервался. У него была непреклонная натура.

Даже если Виид дал им жизнь, не было никакой возможности, чтобы они предложили свою полную лояльность!

Виид-8 также поднял руку.

- Умм... Я проанализировал, почему наши лица идентичны.

Затем заговорили другие Виидлинги:

- Разве это не потому, что они были вылеплены?

- Может быть потому, что это было срочно. Не было времени.

Глава 7.2. Одиннадцать Виидов (часть 2)

- Не совсем. Я думаю, что есть какой-то трюк. Мне очень приятно, - сказал Виид-10, у которого был атрибут Божественности, и вскоре рассмеялся.

Виид-8 проговорил громким голосом:

- Это нас путает? Мы не можем отличить друг от друга.

Успешный трюк Виида!

- Нет. Если вы внимательно посмотрите, мы разные. Я думаю, у меня больше нос.

- Я определенно чувствую, что на 1,3 см больше.

- Симметрия важна для лица.

- Острый подбородок делает человека красивым.

Виидлинги спорили о том, кто выглядел лучше.

Если скульптуры выглядели схожими, это был неудачный старт.

- Мужчины примерно одного роста.

- Все дело в деньгах. Деньги!

- Ху... тебе нужно хорошо говорить.

- Успех в жизни - это деньги.

- Я согласен. Я думаю, что деньги – лучше всего.

- Честно говоря, деньги лучше роста.

Между тем, ни один из них не предложил остановить Империю Хэйвен или купить Виду и другим Виидлингам, чтобы убежать.

Виид догадался, что это произойдет в тот момент, когда он даст жизнь скульптурам.

Эти Виидлинги убежали бы и спасли себя при первой возможности!

«Им нельзя доверять».

С самого начала было невозможно убедить их сотрудничать в трудной ситуации или пожертвовать собой.

Так же, как люди, наконец, понимали своих родителей после того, как их собственное потомство проявляло недоверие, Виид посмотрел на Виидлингов.

«Можно также уповать на Барда Рэя. Хотя самым опасным является такой парень, как Хестигер, который говорит, что пожертвует собой. Вы не представляете, какие у них злые намерения».

Когда это было так, трудно было догадаться, что может быть трюком. Была возможность, что парень попытается продать Королевство Арпен.

Виид повысил голос:

- Отлично. Теперь послушайте меня. Я дам вам по 2 золотых, когда закончу.

- ...

- ...

- ...

Виидлинги закрыли свои ворчащие рты.

Хотя они оставались спокойными, но все равно оглядывались по сторонам. Они понимали, что это опасное место, и каждый из них думал о побеге.

«У них есть настоящая увлекательная жизнь впереди...»

Виид уставился на наступающие войска Империи Хэйвен и заговорил:

- Я немногого ожидаю от вас всех. Это место скоро будет потрясено катастрофой, поэтому воспользуйтесь этой возможностью, чтобы выжить.

Он кратко объяснил, какой тип бедствия должен был начаться.

- Вот оружие и щиты, украденные игроками Гильдии Гермес. Используйте все, что захотите, - Виид раздавал экипировку, чтобы вооружить скульптурных существ.

Каждый из них был дорогостоящим, но если бы он оставил их себе, возможность выжить для существ резко упала бы.

- Мне жаль, что вы пришли к жизни в такое время. Можем ли мы пережить это и снова встретиться друг с другом?

У Виидлингов был кислый взгляд, несмотря на трогательные слова и доброту.

- Разве у короля Королевства Арпен нет лучшего оснащения?

- Я думаю, он приберег лучшее для себя, чтобы продать позже, а затем дал нам остатки.

- Выжить... Какое безответственное замечание. Это все, что у вас есть?

- Ребята. Будьте благодарны за это. Если бы не эта ситуация, мы бы ничего не получили.

- Ты дал нам жизнь, поэтому нам нужно развиваться самостоятельно?

- Он также пытается использовать нас позднее. Он - правитель Королевства Арпен. Не стоит верить в извинения политического деятеля.

- ...

Скульптурные существа видели Виида насквозь.

***

Началась катастрофа.

Армия, возглавляемая Кребультой, могла видеть облако пыли, перекрывающее зрение.

- О черт! Еще немного!

Виид был очень близок...

...Около 500 метров, он приближался на скачущей лошади.

Хотя было немало нежити, и северные игроки ушли, если им удалось бежать мимо них, они могли легко начать битву с Виидом.

- Давайте просто выдвигаться. Знак иллюминации.

- Я зажгу волшебный фонарь.

Волшебники стреляли лучами света, которые вскоре были проглочены мелкой пылью.

- Магия...

- Это не работает из-за пыли.

Стало так же темно, как полночь, но хуже было то, что они не могли даже увидеть свои руки и ноги.

- Будьте готовы к катастрофе, потому что мы не можем видеть сейчас!

Военные командиры были вынуждены остановиться, в том числе Гейлор и Кребульта.

- Кашель!

- Черт возьми!

Они были покрыты тонкой пылью, такой толстой, что трудно становилось дышать. Члены Гильдии Гермеса еще не потеряли здоровья, но, тем не менее, они были недовольны.

Грязь летела прямо в их открытые рты. Это было поистине ужасное ощущение.

В этот момент что-то случилось...

- Скульптурный клинок!

Первый легион был в смятении, когда их противник закричал имя своего мастерства.

- Это Виид!

- Появился Виид.

- В каком направлении?

- Восток!

Грохот

Свуууууууу бббанг!

Умения вызывали громкие взрывы, но они едва могли видеть.

Иногда докатывалась мощная ударная волна.

- Виид атакует. Скорее на помощь!

- С какого направления?

- Я думаю, что он рядом с нами. Ударим. Безжалостный удар!

- Яростный удар!

Члены Гильдии Гермеса, которые были близки к звукам, использовали навыки атаки.

Всего за 2 или 3 секунды активировались сотни навыков.

- Стоп! Какой сумасшедший дурак использует навыки AoE здесь!

- Черт. Я ничего не вижу!

- Лунное лезвие!

В этот момент снова раздался ясный звук наименования навыков.

- Сюда! Виид постоянно атакует!

- Цепная молния!

- Буря града!

- Огненный шар!

- Серия взрывов!

- Дыхание разрушения!

- Кинжал уничтожения!

- Меч вымирания!

Многие навыки атаки были направлены в сторону звуков.

Аг!

- Остановитесь! Вы идиоты!

- Я сказал, стоп!

Большинство атак взорвались в лагерях Империи Хэйвен. Не было никакого способа оценить, сколько было нанесено урона или как оно выглядело. Это стало неконтролируемым потоком событий.

- Хераимское фехтование!

- Виид здесь!

В направлении голоса Виида устремлялись всевозможные навыки.

- Копье кровавой ярости!

- Реквием!

- Уничтожение кошмара!

Навыки летали над всем полем, где видимость перекрывалась мелкой пылью. Необдуманные, неописуемые атаки сдули тысячи людей в одно мгновение.

Глава 8. Одиннадцать Виидов (часть 3)

Виид был уверен даже в такой ситуации, в которой было невозможно видеть.

«Все, что мне нужно, это подумать о всех собравшихся здесь как о враге».

Если есть кто-нибудь, просто атакуйте!

- Фехтование Хераима!

<Вы успешно совершили первую серийную атаку. Ваша Ловкость будет увеличена на 20%. >

<Вы успешно совершили вторую серийную атаку. Ваша Сила будет увеличена на 40%. >

<Вы успешно совершили третью серийную атаку. Ваша Ловкость будет увеличена на 20%. >

<Вы успешно совершили четвертую серийную атаку. Ваша Сила будет увеличена еще на 40%. >

Легко было использовать умение «Фехтование Хераима», чтобы совершить серию ударов.

- Виид здесь!

Кризис начался, когда люди вокруг закричали.

Было активировано несколько навыков атаки, и AoE-навыков прилетело издалека.

«Тебе не нужно заботиться о защите, если ты поглощаешь здоровье. Тебе просто нужно сражаться».

Трое членов Гильдии Гермес были убиты.

Они ответили, но не смогли победить Виида в тесном контакте, ведь они не могли даже видеть 50 сантиметров перед собой.

Веря в умение «Поглощение жизни» Лича, он врубился в линии врага.

<Вы успешно совершили одиннадцатую серийную атаку. Ваша Сила будет увеличена еще на 25%. Ударные волны движутся вдали.>

<Вы успешно совершили двенадцатую серийную атаку. Ваша ловкость будет увеличена еще на 30%. Вы можете использовать 2500 маны, чтобы вызвать кровотечение. >

<Вы успешно совершили тринадцатую серийную атаку. Ваша ловкость будет увеличена на 20%. Ваша Сила будет увеличена еще на 20%. Большинство ударов вызовет критический удар. >

Виид продвигался, как разъяренный кабан. Он дрался чем-то вроде железной булавы, а враги вокруг него использовали оборонительные навыки.

Шу ва ва ах ах ак ква гва кванг!

Земля была подожжена падающими навыками АоЕ, которые, казалось, пришли из ниоткуда.

- Аххххх!

- Ккьюк! Здесь есть дружественные силы, осторожнее!

Уязвимости АоЕ были повреждены не только Виидом, но и членами Гильдии Гермес.

«Я смогу легко их поймать, если они пострадают».

Он улыбнулся от радости, когда он ворвался в середину вражеских линий.

Очки опыта, уровни навыков, трофеи!

Где еще можно было воспользоваться этой возможностью, чтобы собрать все это во время битвы?

Сокровища были со всех сторон.

- Приди ко мне со всем, что у тебя есть!

＜Палач Таргрище (?) был убит.

В результате этого достижения мастерство навыка фехтования значительно увеличивается.

Вам предоставляется один бесплатный пункт характеристики.

Слава увеличилась на 2,361.＞

Он полагался на свою интуицию из-за отсутствия зрения. Он сделал вывод в тот же момент и немедленно двинулся.

Он узнавал, был противник сильным или слабым, ударяя его один или два раза.

«Если он слабый - убить его; если он силен - уронить его и убить».

Иногда вы могли встретить могущественных людей, которые не дали бы вам никаких шансов и безжалостно сразили бы вас.

Внезапно приближающийся Виид и его беспощадные атаки приканчивали их, даже не давая возможности вздохнуть.

＜Баттали, Бог борьбы, следит за вашей битвой со счастьем.

Ваше тело не знает пределов.

Ни потеря здоровья, ни травма не уменьшат вашу боевую мощь.

Вы можете наносить больший урон каждый раз, когда ваше здоровье уменьшается. ＞

Это было необязательно, поскольку у него было тело Лича, но ему было дано благословение Баттали, Бога борьбы.

«Есть кто-то впереди. И вокруг него тоже много людей... Такая хорошая возможность».

Виид следовал своим инстинктам.

Вместо того, чтобы думать головой, его тело реагировало с оптимальной эффективностью.

Кранч!

Опыт и чувства приобретаются в многочисленных битвах.

Он слегка прищурился несуществующими глазами.

«Удар ощущается как по монолиту. Их класс должен быть не Бойцом, а Воином, судя по тому, насколько жестка их экипировка... Это позор, но мне придется пройти мимо них».

Когда Виид прошел, запоздало взорвалось несколько атак.

- Виид уже добрался досюда!

- Что вы делаете? Поторопитесь и остановите его!

Страх и воображение.

Страх, который пришел от увиденного, был намного больше, чем ожидалось.

Они не знали, откуда их внезапно атакуют.

Члены Гильдии Гермес использовали свои навыки в спешке, потому что звуки казались намного громче и ближе, чем обычно.

Они все думали одинаково!

«Виид поблизости. Тогда я должен атаковать. Надеюсь, я могу ударить его... Но это не имеет значения, если я этого не сделаю».

Использование навыка, когда видимость заблокирована мелкой пылью, может привести к тому, что кто-то попадет.

Это было хорошо, даже если те, кто попал, были в основном рыцарями империи Хэйвен и членами Гильдии Гермес. Уровень, слава и навыки, несомненно, будут расти.

Возможно, они могли бы получить хорошую экипировку, на которую смотрели.

«Никто не может видеть в любом случае... Никто даже не узнает, что это я. Даже если они это сделают, я могу просто сказать, что пытаюсь поразить Виида».

Союзников не было. Начнем с того, что другие игроки будут продолжать использовать свои наступательные навыки. Чтобы избежать худшего, все начали собирать ману и использовать навыки.

Виид вошел в линии Седьмого легиона в одиночку, что привело к сотням смертей среди солдат. Однако Виид сильно не пострадал, потому что члены Гильдии Гермес действовали как щиты.

Чем быстрее он пробивал линии, тем больше атак было сзади. Время от времени он даже приканчивал игроков, которые уже были на грани смерти.

- Кью лю лю лок. Я командир Бессмертного Легиона.

- Убей их всех.

- Да. Какой приятный заказ.

Мертвые члены Гильдии Гермес поднялись как высшие Рыцари Смерти или Рыцари Рока.

Пять или шесть тел были объединены и переродились в гнилых монстров.

- Остерегайся нежити!

- Все спокойно. Ждите, пока не подтвердите местоположение врага... Духовная пика!

- Используйте святую магию. Святой Свет!

Стало еще больше путаницы, когда нежить атаковала ближайших игроков.

***

- Итак, этот метод...

- В настоящий момент я не думаю, что это плохо.

- Это действительно грязный трюк.

Скульптурным формам жизни нравилось то, что делал Виид.

И все они имели чудовищную боевую мощь.

- Это возможность.

- Я пойду первым.

- Ну... давайте останемся в живых и встретимся снова!

Виидлинги воспользовались этой возможностью и рассеялись.

Позади северных игроков пробежала большая сила.

Невозможно было разглядеть это издалека, но вблизи представлялось возможным распознать те же доспехи, что и войска Империи Хэйвен.

- Клонирование меча!

Виид-1 начал с мощного умения.

Десятки клонов вылились и выдвинулись на защищающиеся силы Империи Хэйвен.

- Это Виид!

- О чем ты говоришь? Виид на другой стороне!

Десятки рыцарей Империи Хэйвен, которые были частью осады, были убиты навыком Виида-1.

- Лунный скульптурный клинок!

Меч расчертил красивые линии и срубил имперских рыцарей Хэйвена.

Кью ох ю ю ох!

Независимо от того, поднялась нежить или нет, Виид-1 быстро прорвался. Он пробежал, как ветер, используя свой атрибут Натиск.

Одновременно через осаду пробивалось целых десять скульптурных форм жизни. Это вызвало много путаницы в армии Империи Хэйвен, и эффект от этого бедствия не позволил командирам руководить своими силами.

Земля дрожала и хаотично трескалась.

Это было бы не слишком опасно, если бы не ограниченная видимости и хаос, вызванный Виидом и его скульптурными формами жизни.

Члены Гильдии Гермес и рыцари империи Хэйвен были еще

более напуганы, когда земля дрогнула и треснула.

- Виид идет сюда!

- Это Виид. Прямо впереди!

Со всех сторон раздавался звук Виида.

Их выбор заключался в использовании мощных навыков атаки!

В области, полной мелкой пыли, все виды навыков были настроены на убийство.

***

О Джу-ван и Шин Хе-мин.

В прямом эфире с битвы при Гарнавских равнинах.

Телезрителей прямого эфира 23%.

Каждая станция записывала свои самые высокие оценки.

- Виид столкнулся с отчаянно опасной ситуацией. Армия империи Хэйвен прекрасно проводит свою осаду... Шин Хе-Мин-сси, выйдет ли Виид из этого кризиса?

- Кажется серьезным. Северные игроки бегут, чтобы помочь, но тактика гильдии Гермес, похоже, работает.

Они пытались оставаться нейтральными во время трансляции.

Хотя не секрет, что несколько вещательных станций, в том числе KMC Media, находились на стороне Виида, и объективная точка зрения была важна.

- Армия Империи Хэйвен побеждает обороняющиеся силы и приближается! Похоже, будет прямое столкновение с Виидом.

- Кажется, большие шишки Гильдии Гермес готовятся.

Это был момент роста напряженности.

Виид совершил катастрофу и создал скульптурные формы жизни.

Когда мелкая пыль проглотила все, радиостанция ничего не смогла показать.

Туманная дымка густо покрыла все.

- В этом бедствии происходит что-то.

- Дорогие зрители. Это не авария, связанная с трансляцией. Мы также недоумеваем, но происходит бедствие.

- На месте происшествия говорят, что случился взрыв навыков. Кажется, Виид сражается с Гильдией Гермес.

Мелкая пыль, плывущая в воздухе, медленно осела более чем через 30 минут.

В результате, казалось бы, конца долгого бедствия, Империя Хэйвен нанесла разрушительный удар по своим силам.

***

- Кребульта: Всем успокоиться! Вы уверены, что там находится Виид?

- Гейлор: Проверьте и только затем атакуйте. Не просто используйте свои навыки безрассудно.

- Дракка: Мы должны помешать ему выйти из периметра. Мы можем атаковать после того, как видимость будет обеспечена.

- Героид: Виид здесь! Мы можем его поймать. Я сделаю все возможное, чтобы избавиться от него!

- Макс: Виид здесь тоже... Виид здесь!

Во время великого бедствия командиры Легионов изо всех сил старались помешать членам Гильдии Гермес использовать наступательные навыки и выдавали много разных команд.

Однако те, кто на линии фронта, не слушали.

Они действительно чувствовали, что Виид приближается к ним, и к ним приходит умение летать откуда-то.

Было несколько военных командиров, и войска смешались, когда осада сузилась.

Когда цепочка командования рухнула, армия Империи Хэйвен убила сама себя, после чего рухнула.

Хотя земля была разделена, нежить была самой большой причиной путаницы.

Армия Империи Хэйвен была сметена небудой, поднимающейся со всех сторон.

Резкие лезвия столкнулись, в результате чего сломались.

Сцена была ужасной после великого бедствия.

После того как они снова смогли видеть, члены Гильдии Гермес потеряли дар речи. Около половины войск исчезло, и на их месте поднялась мощная нежить.

- Виид, как насчет Виида?

Командиры армии поспешили найти Виида.

Все думали, что могут избежать худших последствий, если поймают Виидов.

- Он ушел.

- Это отчет Третьего легиона. Некоторое время назад он сбежал...

- Седьмой Легион говорит... кажется, он убежал.

- У Десятого легиона есть аналогичный отчет...

Большинству скульптурных форм жизни, созданных Виидом, удалось избежать большой суеты.

Три были убиты в битве.

Если бы это был Виид, он бы справился с этим умело, но они закончили тем, что потеряли свою жизнь, потому что только что родились.

Плечи Гейлора упали.

- Виид что... действительно сбежал?

- Я так думаю.

Нежить поднялась в большом количестве, но они выглядели намного слабее, чем раньше.

Смертельная аура исчезла, а те, кто умер, больше не возвращались как нежить.

Возможно, это было доказательством того, что Виида здесь не было.

- Теперь мы по-королевски встряли. Мы действительно...

Глава 9. Конец Императора Гейхара (часть 1)

Похоже, мир был разрушен.

Виид восхищался оседающей мелкой пылью.

«Столько смертей...»

Несмотря на то, что все было развернуто, как он и предполагал, он не ожидал, что сможет нанести такой большой ущерб Гильдии Гермес.

Несколько легионов были рассеяны вокруг, и сотни людей погибли.

Дрожание

Виид едва успел удержать углы рта.

Вокруг царил хаос, а Кребульта находился всего в 10 метрах от того места, где он был.

- Проклятье! Черт! Виид убежал!

- Виид, ты трус!

- Ты поступаешь так, как будто видишь все до конца, а потом убегаешь? Ты грязный сукин сын!

Члены Гильдии Гермес также слали в его адрес свои проклятия.

Никто не узнал Виида. Это было не просто потому, что его обычный вид был настолько обыденным, что на него не обратили внимания, но и из-за того, что он использовал умение «Скульптурное изменение облика».

Он даже носил те же приобретенные в бою доспехи, сапоги, меч и щит, что и рыцари империи Хэйвен.

Стоя среди них, он, несомненно, не выделялся из толпы.

«Меня никогда не поймают. Даже если я поеду с ними в Империю Хэйвен и буду жить как рыцарь, я, вероятно, не попадусь».

Даже оказавшись в осаде, не было нужды сражаться с противником до конца.

Если вы думаете, что противник слишком силен, вы можете просто подкрасться к нему.

«Существует так много способов применения умений «Скульптора». Чрезвычайно повезло, что такой честный человек, как я – скульптор».

Виид мог проиграть войну, но он был уверен, что он не умрет зря.

- Сначала избавьтесь от нежити! Соберитесь вместе и быстро избавьтесь от всех этих мертвецов! – отдавали приказы члены

Гильдии Гермес.

Виид приблизился к нежити и вдохновенно сражался вместе с рыцарями Империи Хэйвен.

Нежить была значительно слабее, чем они были всего лишь минуту назад, так как его трансформация Лича закончилась, и эффекты Темного правила и Ауры смерти исчезли.

Наряду со своими товарищами-рыцарями он сумел избавиться от Рыцарей Смерти и Рыцарей Рока, бродящих вокруг.

Члены Гильдии Гермес атаковали, но последняя атака была именно тем, чего и ожидал Виид.

＜Ваш уровень увеличен＞

＜Рыцарь Рока Дженфиро был отправлен на вечный покой.

Репутация поднялась на 130 из-за высоких боевых достижений.

Лидерство увеличилось на 1.＞

Хотя Виид нанес последний удар, добыча была взята членами Гильдии Гермес.

- Вот это да. Осколки кости появились.

- Это хорошо?

- Не знаю. Это похоже на товары Некроманта... но... это же первоклассные кузнечные ингредиенты.

Дрожание

Тело Виида дрожало от сожаления.

Он хотел ударить члена Гильдии Гермес в затылок, но призвал все свое терпение и остановился.

- Поторопитесь и прикончите нежить!

- Прекратите возиться и двигаться.

- Если вы ранены, скажите священнику. Он вас исцелит.

Члены Гильдии Гермес были заняты борьбой с нежитью по приказу командира-рыцаря.

- Семнадцатый легион. На левый фланг!

- Да, сэр!

Виид был частью Семнадцатого Легиона и сражался с Рыцарями Смерти.

- Используйте навыки Имперского меча против Рыцарей Смерти!

- Да, сэр!

Он следовал за мечами тех, кто был рядом с ним, и сбил Рыцарей Смерти.

В его фехтовании не было ничего странного, и он был таким же искусным, как и другие рыцари.

- Просто базовые навыки... ничего сложного.

Было столько имперских рыцарей, что он вообще не выделялся.

И все же хитроумный последний удар Рыцарей Смерти был необходим!

Он прекрасно собирал все предметы.

Поведение Виида было замечено лидером Семнадцатого легиона. Конечно, он также был NPC.

- Ты хорошо сражаешься.

- Благодарю вас, сэр.

- Если много работать, у вас есть шанс быть посвященным в рыцари Империи Хэйвен.

- Я буду много работать. Усилия - источник моих средств к существованию.

- Это отличное отношение.

Сладкий разговор капитана рыцаря был таким же легким, как и пирог.

В то время как Виид убирал нежить, игроки Гильдии Гермеса начали терять интерес.

Ключом к осаде был захват Виида, который они не смогли осуществить.

Все думали, что он уже сбежал, поэтому знали, что к ним приходят северные игроки.

- Я потратил 16 уровней, но восстановил только 7. Будет непросто повторить битву подобную этой, но ее результат все еще болезнен.

Виид сражался рядом с рыцарями, чтобы уничтожить нежить.

Игроки Гильдии Гермес сражались поблизости, но они не обнаружили ничего странного.

- Хм... Я голоден.

- Давайте есть. Это просто нежить.

- Все вы бесполезны.

- Ты будешь бороться с ними через несколько минут. С Севером.

Для Гильдии Гермес, которая монополизировала хорошие охотничьи угодья, нежить была неприятностью.

Виид подумал о том, чтобы превратить свое тело в лошадь для идеальной маскировки, но никто ничего не заподозрил до сих пор.

«Кого-нибудь в этом мире можно так же легко обмануть, как этих?»

После создания живых скульптур и бедствия прошло не так много, чтобы сделать это напрямую.

Гильдия Гермес рушится от собственной жадности и подозрительности.

«Теперь, когда я побеждаю... Нет, это так сложно, потому что все так легко получается».

Инстинкты Виида предупреждали его о чем-то.

«Что? Что я упустил?»

Несмотря на то, что он старался внимательно осмотреться, игроки Гильдии Гермес не обратили на него никакого внимания.

Чтобы заметить Скульптурную трансформацию, им придется снять шлем и доспехи рыцарей империи Хэйвен и тщательно проверить все его тело.

Тем не менее было бы нелегко узнать, что он изменился.

Ку ру ру ру ру ру ру

Земля, разваливаясь на дюжину кусков, глубоко просела и рухнула. Она была разрушена бедствием, а также навыками игроков гильдий Гермес.

Эта же земля тряслась, как будто произошло землетрясение.

- Привет?

Близкие члены Гильдии Гермес были удивлены.

- Смерть этой земли разбудила меня. Все живые существа будут сметены яростью...

Темные облака пыли взлетели высоко в небо. Рыцари-скелеты медленно вылезали из дыры... Рыцари Бездны!

Появились одни из самых сильных монстров нежити.

＜Большое событие произошло

Рождение рыцарей Бездны!

Когда земля запятналась смертью и отчаянием, сила тьмы стала неконтролируемой.

Тяжелая тьма, засеянная горем и огнем, росла из крови и стала Рыцарями Бездны. ＞

- ...

Виид ничего не сказал, но он чувствовал, как рыцари империи Хэйвен дрожат.

- Боже мой.

- Мы покойники.

- Все кончено. Мир будет разрушен!

Имперские рыцари были в ужасе.

Моральный дух рыцарей был на дне из-за появления Рыцарей Бездны.

Виид должен был последовать примеру остальных и действовать.

- Ой. Я боюсь. Мне очень страшно. Трудно держать меч.

Ба дул, ба дул

Он действительно вошел в роль, намеренно опустил руки и ноги в ошеломлении.

Когда рыцари империи Хэйвена запаниковали, они рухнули на землю и поползли вместе.

Актерская игра, затмившая голливудских звезд кино!

- Я хочу нанести им последний удар ... Но это невозможно, верно?

Жадность наполнила его, когда он посмотрел на Рыцарей Бездны.

Тем не менее его разум был под контролем холодной логики.

«Это глупо. Это вражеский лагерь. Не будем».

Он едва подавил свое желание.

«Это похоже на то, когда арендодатель хочет поднять арендную плату?»

Виид решился.

«В любом случае, получается, убить или быть убитым. Я просто могу сбежать».

Ему хотелось хвалить себя за то, что сделал такое основательное суждение.

***

- О нет. Как такое могло произойти?

Ю Бьенг-Джун горько улыбнулся своему монитору.

Это было прискорбно, даже учитывая, что вся армия империи Хэйвен собралась, чтобы поймать Виида.

- Разве это не слишком легко для того, чтобы все могло закончиться именно так?

- Не совсем весело наблюдать, как Виид попал в ловушку без вариантов тактического отступления.

Потому что тогда империи Хэйвен становится слишком легко управлять континентом.

- Я ненавижу Виида, но они мне тоже не нравятся.

Лучшее, на что он мог надеяться, это наблюдать за тем, как Виид продолжает бегать и страдать, и наслаждаться какао.

- Тебе придётся преодолеть трудности, прежде чем ты что-нибудь выиграешь.

- Что, черт возьми, ты называешь это огромной катастрофой?! Это вряд ли может нанести ущерб Гильдии Гермес!

Ю Бьенг-Джун смеялся над ним, пытающимся покрыть все пылью.

Несмотря на то, что магия, связанная с тьмой, может быть нарушена магией света, это было бессмысленно против бедствия мелкой пыли. Последствия бедствия не могут быть устранены с помощью любой магии.

Внутри пыли члены Гильдии Гермес продолжали умирать снова и снова.

Виид не остановился после того, как вызвал бедствие. Он напал яростно, используя три или четыре других больших навыка, нанеся первый удар.

Необъятный ад в темноте.

- Ущерб... Какой урон...

Искусственный интеллект Версаль любезно ответил:

- В настоящее время 142 586 из 323 837 членов Гильдии Гермес погибли.

Несмотря на то, что прошел лишь короткий промежуток времени, это была огромная потеря, которая даже привела к тому, что поднялись рыцари Бездны.

Три Рыцаря Бездны родились во тьме.

Энергия смерти была настолько мощной, что появились опасные монстры.

- Они могут убить Виида.

Ю Бьенг-Джун покачал головой, как только у него появились надежды.

- Рыцари Бездны.

Виид был более скользким, чем плотва.

Он воспользуется присутствием Бездны Рыцарей и вряд ли будет ими убит.

- Это какао горькое.

- Количество сахара в какао, которое вы сейчас пьете, на 24% больше, чем обычно.

* * *

Со Юн работал с игроками с Центрального континента, чтобы убить волшебников империи Хэйвен.

- Это место очищено. Этого больше не будет.

Это было отличное достижение, чтобы снова не использовать заклинание «Призвать пламенные метеоры» и уничтожить несколько магических отрядов.

- Они атакованы.

- Теперь линия обороны...

- Гильдия Гермес собирается, как собаки.

Новости битвы вокруг Виида распространялись всеми игроками на Гарнавских равнинах.

Хотя он вызвал нежить, появились новости о том, что Империя Хэйвен осуществила сильный прорыв.

- Поехали, - сказал Союн, покачиваясь на спине Бараага.

- Хорошо.

Игроки, которые сражались рядом с ней, быстро взлетели в небо на гигантских Барагах.

Борьба с волшебниками значительно сократила их количество.

- Сюда!

Поверхность была покрыта игроками, когда солнце поднималось.

Это было захватывающее зрелище, когда большая толпа

побежала к Вииду, но не было времени для спокойной оценки.

- До вчерашнего дня фестиваль был оживленным, но это изменилось.

- Это область смерти.

Скелетам и зомби, похоже, не было скучно, и Имперская армия, и северные игроки сражались яростно группами.

Битва казалась такой маленькой, но это была решающая битва за судьбу континента Версаль.

- Я немного спустился на землю, чтобы собрать подкрепления. Я вернусь с Калимдором и его наемниками. Сейчас вернусь.

- Да, я вижу.

У каждого игрока Барагов была большая сеть.

Игроки уровней 400 и 500 быстро присоединились, чтобы усилить свои силы.

- Мы здесь!

Вид войск Барага привлек большое количество птиц.

Несмотря на то, что армии империи Хэйвен поднимают порывы ветра в небо, пытаясь прервать их полет, птицам удалось прорваться ценой многих ран на всех телах.

Чирп!

Чирп чирп!

Эти птицы несли северных игроков на спине.

Средняя птица была способна нести от двух до трех игроков на спине, но теперь более пяти человек были в седле.

К сожалению, люди с уровнем ниже 300 не смогли кататься на спине у птиц.

- Давай быстрее! На поле битвы!

Глава 10.1. Конец Императора Гейхара (часть 2)

- Травяная каша, травяная каша, травяная каша!

Игроки собрались со всех концов Гарнавских равнин. Армия империи Хэйвен размещала солдат в каждом жизненно важном месте и сдерживала приближающихся северных игроков.

- Нам нужно продержаться 30 минут. Всем занять позиции!

Члены гильдии Гермес в этих местах были группой менее опытных игроков.

Тем не менее они были выше 450-го уровня, а также способны вести имперскую армию с упором на оборону.

- Подразделение лучников начинает последовательную атаку!

- Подразделения щитоносцев удерживают ваши позиции!

Имперская армия подняла свои щиты близко к тяжело бронированным пехотинцам и пикинерам между ними.

Хотя северные игроки наступали подобно приливной волне, они все еще не могли преодолеть эту стену.

- Мы не можем пробить эту сильную линию обороны!

- Разбейте их! Прорвать их строй!

- Вперед!

Кругом северные игроки умирали совершенно напрасно.

- Беглый огонь! Бронебойные стрелы! Усиление!

Пейл выпустил десятки стрел на формацию Имперской армии.

Стрелы не были направлены на конкретную цель, но Имперская армия была плотно сгруппирована, поэтому ему не пришлось беспокоиться о том, что его стрелы будут широко расставлены.

＜Стрела была заблокирована щитом. ＞

＜Стрела пронзила щит и попала в шлем. ＞

＜Вы приобрели очки опыта. ＞

- Чокнутые. Быстрый прорыв не будет возможен.

Пейл с темным выражением на лице автоматически получил большое количество стрел.

Его навык стрельбы из лука был продвинутым уровнем 8!

Лук принадлежал высшим эльфам и был пропитан благословением усиления урона, но все еще не мог убить имперского солдата одним выстрелом.

- Мы, в конце концов, прорвемся, но время имеет существенное значение. Что мы делаем?

Лемон, святая из культа травяной каши, также была рядом с

ним.

У них было огромное количество солдат, но вскоре их стало еще больше.

- Ядовитая грибная каша 31-й дивизии. К вашим услугам!

- Прибыла команда зачистки Семена Перилла . Приносим свои извинения за опоздание!

- Мы, клубничная каша, будем атаковать изо всех сил. С дороги!

- Мы из гамбургерной каши. Мы прорвемся через них!

Было много северных игроков, но все усилия пройдут впустую, если они не смогут сломить оборонительные формации Имперской армии.

Крррраашшш!

Магические заклинания взорвались по всей армии империи Хэйвен.

Пейл стал нетерпеливее, но атаки северных игроков были еще быстрее и ожесточеннее.

- Ха-ха-ха. Я, наконец, прибыл!

Третий Меч!

Его тело было покрыто шрамами от заклинания пылающего метеорита, слишком много, чтобы сосчитать. Он побежал ко всем.

- Настоящие мужчины идут без страха!!!!

Он ворвался в ряды армии империи Хэйвен, когда северные игроки расступились влево и вправо, уходя с его пути.

- Аааааа!

- Страшно. Слишком страшно!

- Ик!

Третий Меч бежал в бой с выражением лица, будто вырвался прямо из кошмара.

- Ты снова бьешься.

- Да, господин. Я думаю, это мой седьмой бой.

- Хорошо, хорошо. Сотри их всех сразу. Все подразделения перестраиваются в штурмовой порядок!

Меч, Второй Меч и другие группы воинов пустыни появлялись один за другим.

Они были потомками империи Паллоса!

- Все, пожалуйста, отойдите в сторону. Мы идем!

Воины Пустыни во главе с Мечом, сидя на верблюдах, начали свой штурм.

Они набирали скорость и заряжались по прямой линии, в то время как игроки уступали им дорогу.

- Хья! Хья!

- Галопом! Жить только ради этого момента!

- Уничтожь все! Не оставляй ничего!

- Кьяаааа!

Воины Пустыни кричали на скаку.

Будучи должным образом обученными Мечом и другими мастерами, они изменились.

Они стали более безрассудными.

Более простодушными.

Маги гильдии Гермес начали колдовать, увидев приближение воинов.

- Стена пламени!

Широкая огненная завеса распространилась в направлении Меча и Воинов Пустыни.

Северные игроки отступили от наступающего жара.

- Просто перепрыгни через него.

- Да, хозяин.

- Отлично. Огненная яма.

Меч и мастера, ученики и Воины Пустыни перепрыгивали через огненную стену один за другим.

Их лица и спины горели, но они продолжили нападение.

Пгрррр, пгррррух!

Двугорбые верблюды были еще более взволнованы, чем воины.

- Смети их!

Наконец, Меч и Воины Пустыни столкнулись с тяжело бронированными пехотинцами.

Крепкий оборонительный строй сразу же рухнул, и Воины Пустыни оказались в центре Имперской армии.

- Травяная каша, Травяная каша, Травяная каша!

- Это наша возможность!

- Сюда!

В этот момент северные игроки ворвались в брешь.

Этот момент жестокой борьбы между северными игроками, пытающимися прорваться, и сопротивляющейся имперской армии:

- Мы пришли, чтобы спасти нашего хозяина!

Феникс летел с севера и освещал небо.

- Что это за штука?

- Это Живая Скульптура!

- Феникс. Огненный гигант едет на спине!

- Ура!

Появление Живой Скульптуры привел северных игроков в волнение.

За Фениксом летели Виверны и Ледяной Дракон!

- Наш хозяин будет ругаться, но мы решили присоединиться к бою.

- Мы здесь не для того, чтобы помогать нашему хозяину. Мы боремся со скукой.

- Да. Мы пришли, потому что хотим драться.

На спинах Виверн сидели Бахаморг, высший эльф Элтин, Белый тигр, Виндекс, Герника, Севиль и Цербер.

- Это Бахаморг.

- Он - невероятно могущественный воин.

- Боже мой. Элиты всех Живых Скульптур мобилизовались!

Игроки на земле разразились криками, смотря на небо:

- Ни один враг не может остановить меня!

- Я могу сбить их всех!

Рев!

- Я зарублю их до смерти!

- Я могу раздавить их своей железной булавой!

- Я выучил меч, чтобы служить моему господину!

Гррррр

Джемини расправил крылья света на спине, а на плечах находились Золотая Птица и Серебряная Птица.

- Врррр... Я приготовил много бриллиантов и сапфиров. Я покажу вам самое красивое заклинание с моей великолепной коллекцией драгоценных камней.

- Война континентального завоевания! Человек должен взять на себя такую грандиозную миссию.

- Это ни в коем случае не является хорошим обязательством, но если будет враг, я буду сражаться.

На земле наступал легион Живых Скульптур во главе с Королевской Гидрой и Червем Смерти.

Земля прогнулась, и Королевская Гидра размером с огромное здание шагнул вперед.

- Я убью их всех, я уничтожу их.

- Должен ли я убить их первыми? А может мне пожрать их, проглотив, чтобы окончательно убить?

- Я предпочитаю пожирать, захватывая их жизни.

- Нет, я должен убить их, а потом сожрать.

Девять голов Королевской Гидры обсуждали, должны ли они убивать, затем пожирать или пожирать, в то время этим и убивать.

Червь Смерти высунул голову над землей и снова закопался. Гибкое длинное тело, простирающееся через поле, леденило кровь своим видом.

- Люди... вкусные.

Глава 10.2. Конец Императора Гейхара (часть 2)

Виид не вел свои живые скульптурные в опасные сражения.

Если бы они умерли по любой причине, потери были бы существенными. Но эти живые скульптуры были чрезвычайно мощными и давно прошли стадию взращивания.

Дайна не могла подавить дрожь после вступления в битву.

«Я правильно сделала, что пришла?»

Она с любовью вспоминала время, когда она заботилась о других, как о повелителе замка Эвалуке.

Будучи провинциальным лордом Империи Хэйвен, ее участие было определенным фактом, когда началась война с Империей Арпен.

«Я встречу его снова».

Она присоединилась к тем, с кем была знакома, но больше всего она с нетерпением ждала встречи с Виидом, героем, который выполнил множество квестов и достижений со времени последней встречи.

«Пш... Он был таким решительным новичком, когда я впервые увидела его».

Дайна погрузилась в свои собственные нежные воспоминания.

Их встреча в плавучем городе Лавиас помогла ей перенести операцию и остаться в живых.

Ее чувства остались неизменными даже после того, как она узнала, что Виид нашел другую женщину.

«Красивые воспоминания не меняются. Смысл жизни в том, чтобы создавать блаженные моменты, пока вы живете. Жизнь может быть бесплодной, но ни в коем случае не оставляйте намеков на сожаление».

Дайна жила как повелитель Эвалюка и решила привести свой народ к сражению в качестве почетного полка Империи Хэйвен.

«Я буду сражаться храбро. Я поклялась своей жизнью».

Она решилась и направилась в бой.

Она не собиралась предоставлять какое-либо преимущество Виину, только потому что он был загнан в угол.

«Я буду стараться изо всех сил в каждый момент. Мы встретимся как враги, и если ты умрешь от моих рук, пусть будет так».

Великая катастрофа закрыла им видимость, и Дайна поговорила с подчиненными.

- Дайна: Сохранять спокойствие. Наше зрение только временно заблокировано. Если мы будем держаться вместе, то Виид мало что сможет сделать сам.

Ее спокойная речь дала глубокую веру тем, кто поверил в нее и последовал на войну.

Девятнадцатый легион состоял из множества членов Гильдии Гермес и игроков Центрального Континента, но это редко приводило к конфликтам.

В замке Эвалюк члены Гильдии Гермес и другие игроки жили в гармонии по-своему.

Они не подвергались жесткой эксплуатации, как это было бы в других регионах, учитывая, что они вели активную торговлю, вместе участвовали в приключениях и производстве. Это было отличное место для проживания.

Девятнадцатый легион удерживал свои позиции и терпеливо ждал, когда Великое бедствие уйдет, пока вокруг них происходят битвы.

Другие игроки начали использовать эту путаницу, чтобы применять заклинания вслепую.

- Дайна: Доверяй тем, кто стоит рядом с тобой. Нет причин нападать друг на друга. Как только вы атакуете, вы уязвимы к атакам других. Пожалуйста, имейте это в виду.

Среди хаоса была тонкая грань, отделяющая тех, кто рядом, от ваших врагов.

Но если все разозлятся, все они будут в опасности и погибнут.

Девятнадцатый Легион доверял словам Дайны и выжидал.

- Приказывай!

- Исполнять приказ!

- Не уходите и помогайте пострадавшим. Мы все на одной стороне.

Заклинания области прилетели из других регионов, но они укрепили свою оборону и не нанесли ответных ударов.

Отвратительная мелкая пыль постепенно оседала, и Дайна присматривала за своими подчиненными.

- Несите раненых сюда!

Будучи шаманом, она и другие могли использовать божественные заклинания, чтобы исцелять раненых.

- Командир, посмотрите туда!

Дайна во время лечения раненых проследила взглядом в направлении, на которое указывал чей-то кончик пальца.

Мелкая пыль осела, и вид начал проясняться еще дальше.

Лагерь Империи Хэйвен был безжалостно опустошен.

Многие из погибших возрождались как нежить.

- Как... Там не должно было быть жертв, если бы мы только защищались.

Ситуация была сюрреалистичной.

Тем не менее это было реальностью: они понесли такой большой ущерб, потому что их острые мечи столкнулись друг с другом.

Наконец, губы Дайны открылись.

Вздох

- Эти идиоты...

***

- Поднимайся, поднимайся!

- Приложи немного больше усилий!

Гарнавские Равнины, место реставрации скульптуры.

Все были заняты работой, собирая воедино разрозненные фрагменты скульптур, разрушенных пылающими метеоритами.

Сцена была заполнена бесчисленными игроками, которые вспотели, когда прибыли Рубли (п/р: если раньше уже встречалось это название, прошу помочь с точностью его написания. Спасибо!), неся Императора Гейхара на спине.

Их испорченная внешность была результатом того, что им пришлось проскользнуть через имперскую армию Хэйвен, и даже этот близкий побег был возможен только с помощью игроков, которые были рядом с ней.

- Пожалуйста, вставай!

Она осторожно встряхнула его, чтобы разбудить.

Мммм-нааааяя

Император Гейхар потерял сознание и не обнаруживал никаких признаков пробуждения.

- Наконец-то, вы здесь.

Младшая сестра Виида, Юрин, подошла издалека.

Юрин могла свободно перемещаться по континентам с ее навыком телепортации, но внешний вид Рублей и ситуация на Гарнавских равнинах были сложными и не позволяли ей пользоваться этим.

Юрин ждала их на месте реставрации скульптуры.

- Да. Я привела его по просьбе Виид-нима, но он не просыпается.

- Не беспокойся об этом. Я знаю несколько способов разбудить пьяного.

Юрин уверенно шагнула вперед, схватила императора за воротник и крепко потрясла его.

- Проснись, дедушка.

Хрррррр

Он был полностью отключен, так как находился в состоянии

алкогольного опьянения.

- Хорошо, давайте перейдем к этапу 2.

Юрин достала из ящика воду и обрызгала его, но тот так и не проснулся.

Рубли выглядели обеспокоенными.

- Он совершенно пьян. Что нам теперь делать?

- У меня есть еще одна вещь, которую я могу попробовать.

- Тогда поторопись.

- Черт возьми, там девушка!

- Ха!

Император Гейхар, который лежал неподвижно, как труп, внезапно поднялся.

- Куда? Где я?

- ...

На мгновение стало тихо.

Император Гейхар пришел в полное сознание, выпив немного холодной воды.

- Эти люди помогают королевству Арпен, царству моего ученика?

- Да, это так.

Он глубоко вздохнул, услышав ответ Юрин.

- Ты знаешь, что случилось после того, как Виид ушел? Я был настолько отвлечен, что не мог ничего сделать. Для меня не имело значения, что Империя Арпен придет к упадку, но я не мог терпеть, чтобы мои драгоценные живые скульптуры рассыпались и подвергались насилию.

История немного изменилась после путешествия Виида во времени.

Император Гейхар был очень расстроен тем, что сказал ему Виид, и он так сильно переживал за свои живые скульптуры и империю Арпен, что стал алкоголиком.

- Меня действительно оживили, как тогда говорил Виид. Однако я не буду использовать свою силу. Почему я? Если Королевство Арпен не сможет длиться долго после того, как его только что перестроили, разве это не заставит страдать скульптурные формы жизни? »

Император Гейхар обошел вокруг и осмотрел место реставрации скульптуры.

Люди были так поглощены делом, что не заметили ни его, ни Юрин.

- В отличие от прошлых, эти люди, кажется, любят скульптуру. Эти скульптуры не очень хороши, но они были сделаны разными людьми.

- Да. Живые скульптуры очень популярны здесь. И люди тоже

очень любят их лепить.

- Это так?... Может быть, мои проблемы были бессмысленными с самого начала.

Император Гейхар широко улыбнулся, обнажив свои недостающие зубы перед статуей жирафа.

- Для поколений скульптурных учеников я снова вызову живых скульптур. Дарование Скульптурной Жизни!

Огромная скульптура жирафа была охвачена ярким светом, после чего начала двигаться.

С этого момента с каждым шагом император Гейхар дарил жизнь скульптурам вокруг себя.

Глава 11.1. Конец Императора Гейхара (часть 3)

Три Рыцаря Бездны.

Гюнтер, Илладрем, Фауст.

- Восстаньте, все. Законы смерти господствуют над этой землей.

- Вы будете поддерживать этот мир на грани краха.

- Соблюдай смерть для нового перерождения.

Нежить подчиняется могущественным Рыцарям Бездны.

Оставшиеся силы северных игроков истощались, но Имперская армия Хэйвена, собирающаяся со всех сторон, стала новой целью Рыцарей Бездны.

- Боритесь с самообладанием. Они не так сильны, как кажутся.

Командиры Легиона возглавили солдат и начали отбиваться от Рыцарей Бездны.

- Уничтожьте их всех.

- Не отступайте назад. Теснимся вперед.

Рыцари Бездны не знали ничего другого, кроме как сражаться, поэтому они и бросились на врага.

Десятки воинов из Гильдии Гермес держали их под контролем, в результате чего выиграли время.

Орден Призрачных Рыцарей Фармаполлы сместился вправо и внес значительный вклад в остановку Рыцарей Бездны.

Опыт борьбы против Рыцаря Бездны Ван Хока не так давно был значительным преимуществом для членов Гильдии Гермес.

- Самая важная цель, Виид, сбежала, и теперь мы застряли здесь, очищая полчища нежити. Как неприятно...

- Эти мертвецы были нашими товарищами всего несколько минут назад.

- Разве мы не проиграем с такой скоростью?

- Давайте как-нибудь продержимся. Мы все еще находимся под проклятием Алькина.

У командиров Легиона не было определенного решения, поэтому они сосредоточились на устранении нежити.

- Это глупо. Такая сильная нежить сражается в такой плохой манере.

Виид, замаскированный под имперского рыцаря, разочарованно вздохнул.

Появилось несколько тысяч Рыцарей Рока и десятки тысяч Рыцарей Смерти, их было очень много - целая армия.

Тем не менее было печально видеть, как они были раздавлены в таких неорганизованных формированиях.

- 17-й легион, поверните налево!

- Да, сэр!

Виид выслеживал толпу Рыцарей Смерти вместе с окружающими Имперскими Рыцарями.

_____

<Вы получили очки опыта. >

_____

<Вы получили треснутый, но острый меч. Это может оказаться полезным после ремонта. >

_____

- Такой стиль боя меня не устраивает. Я хочу бороться всем, что у меня есть.

Он осмотрел рыцарей и установил свою силу на их уровнях.

Виид был не в том положении, чтобы увлекаться, но кончики пальцев чесались приступить к действию.

- Затылок этого пользователя... этот красивый тыл. У него даже есть великолепные доспехи. О, Боже...

Это было похоже на приготовление стейка из червя для воробья!

- Это слишком для меня. Давай поохотимся на Рыцарей Смерти.

Члены Гильдии Гермес были в основном сосредоточены на Рыцарях Бездны.

Они мало обращали внимания на фронт битвы Имперских Рыцарей и Рыцарей Смерти, поэтому была добыча, которую нужно забрать.

- Кук, они пронзили насквозь!

- Сконцентрируй заклинания исцеления. Мы должны держать их крепко, чтобы те не могли даже двигаться.

Независимо от того, сколько воинов пытались удержать их, было нелегко сдержать неустанных Рыцарей Смерти, бросающих темное и проникающее через оборону оружие.

- Хайлер: объединяй легионы и заканчивай уборку. Мы не можем позволить себе терять здесь больше времени.

Все лучшие пользователи из Гильдии Гермес были мобилизованы для борьбы.

Виид заметил, что Дейн долгое время возглавляет великолепную рыцарскую кавалерию.

- Она стала настолько успешной после регистрации в Гильдии Гермес.

Он слышал слухи об ее успехе в регионе Калламор, после того как стал провинциальным лордом города Эвалук.

- Она покрыта такими дорогими вещами.

Шаманская экипировка была крайне редкой, и ее было трудно найти, но на ней были самые качественные предметы изо всех.

- Она даже носила все ограниченные издания. Серьезно, ты никому не можешь доверять в этом мире.

Виид не был тем типом, чтобы искать разницу между общественными и частными делами.

Только смерть ждет предателей!

Посреди всего этого когда-то огромный рой нежити был существенно уменьшен.

Эффекты Темного Правила и Ауры Смерти исчезли давно, с тех пор как Виид превратился в Имперского Рыцаря.

Рыцари Бездны были довольно грозными, но были побеждены один за другим.

С Рыцарями Бездны им было легче, чем с Ван Хоком. Они выяснили слабость Рыцарей Бездны, имеющих плохое снаряжение и контроль над своими телами, когда те впервые появляются.

- Это прискорбно. Но им все же удалось убить приличное количество членов Гильдии Гермес...

Виид рассматривал ущерб, который он нанес со времен Великой катастрофы, как бонус.

- Пора уходить.

Он принимал удары от Рыцарей Смерти, не пытаясь защищаться.

<Удар!

Вы сильно пострадали в области плеча.

Жизненная сила уменьшается на 381.>

<Последовательные хиты!

Вас ударили ногой с разворота в бок.

Жизненная сила уменьшается на 809.>

Он был выше 500-го уровня и обладал высокими базовыми характеристиками телосложения и настойчивости, что делало его достаточно выносливым, чтобы противостоять атакам 5 Рыцарей Смерти.

<Прочность брони уменьшена. >

Виид сделал его броню измотанной и сломанной атаками Рыцарей Смерти.

- Это опасно.

Соседние рыцари бросились и уничтожили Рыцарей Смерти.

- С тобой все в порядке?

- Я ранен. Я не надолго отдохну.

- Идите вперед.

Рыцари, состоящие из NPC, проявили заботу о Вииде.

Обаяние, харизма и лидерские качества Виида вступили в силу. Если бы он проявил немного своих талантов, возглавить Имперских рыцарей Хэйвена было бы очень просто.

- Никто еще не подозревает меня.

Имперская армия Хэйвена была очень большой и в настоящее время сражалась с нежитью повсюду, поэтому члены Гильдии Гермес не могли позволить себе осмотреть каждого рыцаря и потрудились проверить только некоторых.

Виид отдохнул среди раненых и слился с силами, сражающимися с нежитью на окраине.

- Я буду сражаться вместе с вами.

- Мы приветствуем вашу помощь.

Он накапливал очки опыта, когда поражал Рыцарей Смерти. Затем он издалека увидел приближающихся северных игроков.

Солнце полностью взошло на небо!

Равнины, которые когда-то были покрыты мелкой пылью, были распущены, как ложь, и он мог видеть, как северные игроки бегут к нему.

- Травяная каша, Травяная каша, Травяная каша!

- Мы сражаемся за Арпенское королевство!

Боевой клич северных игроков продолжался бесконечно.

Армия вытянулась, насколько могли видеть глаза, и начала приближаться, как стая муравьев.

Они маршировали после победы над несколькими станциями Имперской армии Хэйвена.

Король Гидра поднял свои 9 голов прямо вверх, и свет от пламени Феникса засиял рядом с ним.

Ледяной Дракон и виверны также появились в поле зрения.

Глава 11.2. Конец Императора Гейхара (часть 3)

- Живые скульптуры объединились.

Виид сказал живым скульптурам, что они никогда не должны участвовать в войне, потому что их жизни будут в опасности. Хотя, если бы они действительно не участвовали, он бы сильно их отругал.

С другой стороны, он все равно будет ругать их за участие в бою!

- К счастью, похоже, они хорошо сражались.

Это были их собственные ошибки, если они в конечном итоге умерли или получили серьезные ранения, и Виид должен был бы воскресить их.

Он получил шепот от своей младшей сестры.

- Юрин: дедушка Гейхар подарил жизнь живым скульптурам. Это удивительно!

Виид говорил тихо, чтобы другие не услышали его.

- Сколько?

- Юрин: Все.

- Все на равнине?!

Количество скульптур, созданных игроками на равнинах Гарнав, было безумным.

Даже после того, как многие из них были уничтожены заклинанием «Призыв пламенных метеоров», число огромных скульптур достигло сотен.

- Юрин: дедушка Гейхар даже отдал свою жизнь... Он снова умер, чтобы воплотить в жизнь все скульптуры.

- Можем ли мы доверять способностям этих живых скульптур?

- Юрин: Да. Каждый из них выглядит действительно сильным. Однако дедушка Гейхар сказал им что-то перед смертью.

- Что это сказал?

- Юрин: Он сказал им не подчиняться людям, а наслаждаться их свободой.

- Свобода?

- Юрин: Он сказал, что они должны помочь в сегодняшней битве, но потом жить своей жизнью.

Император Гейхар подарил идеальную жизнь живым скульптурам. Его последним даром было сказать им, чтобы они жили так, как они хотели. Император прожил всю свою жизнь ради обычных скульптур и живых скульптур.

Виид широко улыбнулся.

- Я предоставлю живой скульптуре свободу в соответствии с его желаниями.

Но, конечно, свобода не обошлась без цены.

Он установил бы ежемесячную арендную плату за жилье в Королевстве Арпен и зарабатывал деньги, устанавливая налоги и другие предметы первой необходимости.

- Я буду использовать их свободно!

Группа северных игроков и скульптурных существ приближалась.

- Хаааааах!

Он бросился прочь от Имперской армии Хейвен, чтобы напасть.

Он тянул свой меч к земле, когда бежал к ним, как храбрый рыцарь.

- Что он делает?

- Он просто рыцарь. Почему он уходит?

Члены Гильдии Гермес просто смотрели на него, думая, что он был одним из многих рыцарей.

Виид быстро побежал, затем выбросил меч.

Обычно он никогда не проходил мимо обычных материалов и собирал их один за другим, но в этой ситуации ему было известно о трансляции.

Это был меч, который был сильно изношен после убийства нежити.

Скрааат!

Он снял с себя и выбросил доспехи, когда бежал. Так же он, наконец, снял шлем.

Таким образом его лицо раскрылось.

- Н... ни в коем случае... это?

- Разве он не Виид? Это Виид!

- Он похож на Виида.

Члены Гильдии Гермес, которые готовились сражаться с северными игроками, были опустошены. Он был уже на полпути, но он был слишком быстр, чтобы они могли его догнать.

- Хозяин!

- Гррррр. Быстрее сюда.

Я знал, что ты вернешься в целости и сохранности.

Скульптурные существа приветствовали Виида, так что шум северных игроков эхом разносился по полю.

- Бог войны, Виид!

- Виид-ним благополучно вернулся.

- Теперь Арпенское королевство победит!

Среди имперской армии Хейвен было волнение.

Они не были так опустошены, даже когда появились три Рыцаря Бездны.

- Виид был среди нас...?

- Да. Он смешался с нашими силами и спрятался среди имперских рыцарей.

- И так?

Он сбежал обратно к северным игрокам.

- ...

Члены гильдии Гермес чуть ли не сошли с ума.

- Он был в наших руках, и мы позволили ему ускользнуть?

- Почему ничего из того, что мы планировали, не сработало?

План уничтожения, разработанный руководством для этой войны, был следующим:

Стадия 1: Заклинание «Призыв пылающих метеоров» накладывается на равнинах Гарнав.

Стадия 2: Болезнь Алкина распространяется. Незамедлительные инфекции могут привести к потере боевого духа и распространению страха среди них.

Стадия 3: Орден Призрачных Рыцарей Фанцеллоп, кажется, приносит отчаяние.

Стадия 4: Имперская армия приближается со всех сторон, используя стальную кавалерию и копья уничтожения.

Стадия 5: Заклинание «Призыв пылающих метеоров» разыгрывается снова. Убить или подчинить Виида и основных игроков во время путаницы.

Этап 1 и 2 сделали значительную долю своей цели.

Орден Призрачных Рыцарей Фанцеллоп и копья уничтожения были очень сильны, но у них не было возможности увидеть их в действии, потому что они не смогли должным образом бороться с Виидом.

В конце концов, они сделали все, кроме самоуничтожения в середине Великой катастрофы, убивая друг друга, и Виид - главная цель - замаскировался как один из своих и внимательно наблюдал за ними, чтобы совершить побег.

- Как сложилась такая ситуация?

- Что вы имеете в виду? Вина должна быть не в плане, а в плохой реакции на поле.

- Плохо? Ты говоришь мне, что мы виноваты?

- Кребулта, ты один, чтобы говорить. Виид был среди 7-го легиона. Какое ты имеешь право говорить мне это?

- Как ты смеешь говорить со мной с таким высокомерием...!

Драка горько пробормотал, наблюдая, как командиры гильдии Гермес и высокопоставленные чиновники ссорятся друг с другом.

- Нас снова избили, и на этот раз это шах и мат.

Результаты были намного более ужасными, чем результаты экспедиции северного завоевания.

Военная мощь имперской армии сильно иссякла.

Слишком много сил было потрачено впустую в попытках захватить Виида, и Большое Бедствие, вызвавшая драки между собой, привело к огромным жертвам.

Кроме того, северные игроки продвигались со всех сторон, их боевой дух был на пике, и они собирались начать атаку окружающим нападением.

Драка почувствовал, что ему пора сделать шаг вперед.

- Нет времени для дискуссий. Давайте сначала прорвемся через окружение.

- Какие варианты у нас будут после прорыва?

Хайлер спросил в ответ с критическим тоном в голосе.

Он был расстроен тем, как все обернулось, и ему было неловко, когда Драка из нижних чинов высказался.

- Я не могу сказать наверняка, но мы не можем умереть здесь, поэтому мы могли бы прорваться в первую очередь. Вы планируете бороться с бесконечным потоком игроков прямо в этом месте?

- Мы можем пойти за Виидом. Уничтожение провалилось, но у нас все еще есть шанс собрать достаточно силы и начать лобовую атаку.

Дейн глубоко вздохнул:

- Это невозможно.

- Что?

- Я получил сообщения о том, что новый легион живых скульптур присоединился к вооруженным силам Королевства Арпен.

Командиры достали свои отдельные хрустальные шары.

Им не нужно было просматривать многие вещательные каналы.

KMC media, CTS media и другие популярные радиостанции транслировали похожие кадры.

Игрок создал огромные скульптуры на равнинах Гарнав.

Этим скульптурам была дарована жизнь, и их можно было увидеть идущими в битву.

Огромные существа были размером более нескольких сотен метров!

Их силу можно было почувствовать даже через живые кадры.

Глава 12.1. Рушащаяся Империя (часть 1)

Виид, конечно, был очень популярен среди северных игроков.

"Виид, Виид, Виид-ним здесь!"

- Я пришел! Я продал! Я заработал! Скажи это только один раз, пожалуйста!

Задыхается

"Виид-ним. Ты такой красивый!"

Хотя они воевали с Империей Хейвен, настроение было такое, как будто они уже победили.

Виид высоко поднял обе руки.

- Я пришел!

С его ревом Льва равнины Гарнав получили огромный отклик.

- Я пришел!

- Он пришел!

- Наконец-то все началось.

- Я воевал!

- Совершенно верно. Ты сражался, и мы тоже.

- Мы боролись плохо, но старались изо всех сил.

- Виид, конечно, сильно отличился на поле боя.

- Чудо. Это просто чудо. В самом деле.

Это, безусловно, вызвало сочувствие среди игроков с Северного и Центрального континентов.

Возбуждение накалилось, как будто масло вылили на костер.

С помощью соседнего барда Виид взорвался усиленным голосом и использовал свой львиный рев.

- Я выиграл!

Я пришел. Я боролся. Я выиграл!

Это звучит просто, но эти три слова всколыхнули сердца людей, которые пришли на поле боя.

- Мы победили!

- Ура Королевству Арпен!

- Давайте завоюем континент во имя культа травяной каши!

- Овсяная каша...!

Северные игроки были взволнованы.

Борьба против Империи Хейвен не закончилась, но, несомненно, казалось, что они победили.

Также были новости о том, что придут живые скульптуры, созданные Императором Гейхаром.

- Это фестиваль. На самом деле... это не похоже на поле битвы.

- Борд, я все время говорил, что Королевство Арпен выиграет,

даже если это будет для меня неблагоприятно, и, похоже, я был прав.

- Я знал, что они победят, потому что Виид был там.

Хэй, Фрактал, Борд.

Три Безумные Акулы Бекки Нин также были на равнинах Гарнав.

У них были огромные военно-морские флоты, но они участвовали в наземном сражении в одиночку.

Конечно, дело было не только в преданности.

Виид, которого они видели, был типом, который помнил и мстил за каждую мелочь.

Они будут сожалеть об этом всю оставшуюся жизнь, если не примут участие.

- И этот негодяй... Нет... Этот герой, было бы странно, если бы он потерпел поражение.

- Еще страшнее, если Виид-ним погибнет.

- Как же так?

- Кто бы ни победил Виид-нима, насколько они сильны?

- Да, ты прав.

- Это будут последние дни для континента. Из-за человеческих ограничений не может быть другого человека, превосходящего его.

Были игроки, слушающие вместе с тремя безумными акулами Бекки Нин .

Это были четыре предателя.

- Да уж. У Виида отличная память, и он всегда мстит, но никогда не заходит слишком далеко.

- У героя тоже должна быть отвратительная сторона. Если вы посмотрите на то, как было основано Королевство Арпен, станет ясно, что человек все еще остается человеком.

- Я не знаю, кем он будет, но вы не можете надеяться на легкую жизнь после того, как познакомитесь с Виидом, Богом войны. Если вы думаете об этом, будет честью для семьи то, что мы не смогли нанести ему удар в спину.

***

Виид наблюдал, как собралась огромная толпа.

Оборонительные позиции армии Империи Хейвен были разрушены, и сюда пришли игроки со всех равнин Гарнава.

Много людей.

Независимо от того, были они высокого уровня или низкого, то, что он мог дать тем, кто пришел, было радостью.

- Да. Жизнь должна быть веселой. Даже если она болезненна.

Виид вспомнил свое детство.

У него никогда не было правильной еды.

Он всегда был голоден и должен был беспокоиться о просроченной арендной плате.

"Счастливая жизнь. Я только думал об этом. Я не ожидал, что почувствую это".

Оглядываясь назад, было много трудных времен с тех пор, как он начал Королевскую Дорогу. Тем не менее не было плохих дней.

♬ ♫ ♬ Мы не проигрываем.

Мы всегда побеждаем. ♬ ♫ ♪

Вид начал петь, но внезапно он взревел.

♫ ♬ Семга очень вкусная.

Свет этого мира.

Курица восхитительна.

Куриные ножки, крылья, шея, ноги, туловище.

Ты можешь есть все, что захочешь.

Я также хочу есть свиньи ножки поздно ночью.

Пицца нас не предает. ♬ ♫ ♪

Голос Виида загремел наружу.

Оо ♫ ♬ ооооххххх ваааах

Я звонил.

Я заказал тушенную свинину на пару (боссам)!

Вы можете получить семгу доставкой, а также куриные ножки.

Это дорого, очень дорого.

Цены растут, и даже сделать это самостоятельно дорого!

Хотя я противоречив, я не сожалею о том, что позвонил.

Вот на что похож этот мир.

Как только вы проиграете, будете счастливы с надеждой.

Соевый соус, маринованный краб, маринованный синий краб, острый маринованный краб, маринованный краб! ♬ ♫ ♪

Там не было ни мелодии, ни ритма.

Рэп и баллада, R & B, трот, металл, джаз, детские стишки, сложный жанр!

- Травка, Трава!

- Наконец-то, началось. Военная песня Виида!

Хотя большинство игроков были в восторге, также было немало и смущенных людей.

- Ну, что?

- Поразительно, я впервые услышал песню Виида лично.

- Такие слова появляются в этой ситуации?

- Не знаю. В СМИ даже профессора психоанализа говорили, что невозможно понять песню Виида.

Благодаря умениям усиления звука бардов, голос Виида распространился по равнинам Гарнав.

♬ ♫ ♬ Тот мотоцикл, который едет вдалеке, управляет всеми светофорами.

Здесь. Ачжосси, сюда!

Распакуйте его, быстро.

Ням ням ням ням, давайте есть.

Хотя я хочу есть больше,

ни больше, ни больше. Я уже все это съел!

Жизнь стоит того, чтобы жить.

Шаг за шагом,

Есть что-нибудь вкусное,

Делать что-то веселое ♬ ♫ ♪

Песня была даже хуже, чем у пьяницы, выпившего 12 бутылок соджу!

В дополнение к 100 миллионам игроков на стороне Королевства Арпен, солдаты армии Гильдии Гермес и Империи Хейвен также были вынуждены слушать это.

- Что это?

- Все говорят, что Виид поет.

- Я не принимаю непосредственного участия в битве, но думаю, что нас остановил кто-то, кто поет вот так.

Игроки, присоединившиеся к Северным экспедиционным силам для завоевания прошлого Королевства Арпен, были опустошены.

- Подумать только, нам снова приходится слушать эту песню.

- Кажется, это даже еще хуже, чем в прошлый раз. Как такое вообще возможно?

- Удивительно, но я не могу забыть эту песню. Каждый раз, когда я сплю по ночам, эти слова приходят мне в голову.

- Я слышал это, когда готовился к вступительным экзаменам в колледж. Когда я слушаю песню Виида, это как-то странно побуждает меня усердно работать, благодаря этому я и поступил в колледж.

♫ ♬ В жизни вы сталкиваетесь с хорошими и грустными вещами.

Прежде всего, есть слишком много вещей, которые стоят слишком много денег.

Буду ли я счастлив, если заработаю много денег?

Буду ли я несчастлив, если буду зарабатывать мало денег?

Нет ничего легкого в этом мире,

Но сегодня я снова ем

И сделаю еще один шаг. ♬ ♫ ♪

Песня Виида, наконец, закончилась.

Глава 12.2. Рушащаяся Империя (часть 2)

- Ура!

- Действительно, это Виид.

Это было довольно ужасно, но все равно круто. Рэп был убийственным.

- О чем ты говоришь? Разве это не опера?

- Там не было высоких нот? Хотя... он кричал.

- Виид - рокер!

Музыкантам было трудно сохранять хладнокровие, поскольку они наблюдали за реакцией игроков.

- Песня была не очень хорошей.

- Но и назвать это плохой песней нельзя – зрители-то так бурно реагируют. Кроме того, как можно слышать это много раз, ведь это звучит странно, но в то же время и красиво.

- Ха... Это трудно понять даже с 30-летним музыкальным опытом.

Игроки были еще более увлечены странной философской лирикой.

Жизнь кажется нормальной, но каждому есть, что сказать по этому поводу. Песня с посланием жить счастливой жизнью, независимо от трудностей и в сочетании с битвой, на равнинах Гарнав вызвала одобрение игроков.

- Мы победим, несмотря ни на что.

- Мы никогда не убежим.

- О чем тут сожалеть или чего бояться? Что за черт!

Связь между игроками стала сильнее.

Виид издал рев.

- Давайте все пойдем вперед! Наша цель - Империя Хейвен.

- Империя Хейвен!

- Вперед. Побежали!

Северные игроки закричали и побежали к Империи Хейвен.

Зрелище приближающихся десятков миллионов игроков было пугающим.

Члены гильдии Гермес, стоящие впереди, отреагировали быстро.

- Гвардия вперед!

- Мы должны помешать врагу приблизиться...

Войска были настолько плотными, что образовали оборонительный строй.

Гвардия была впереди, пехота и мечники посередине, а копейщики - позади.

Однако северные игроки толкали их, как разъяренные

кабаны.

- Принеси его!

- Толкай сильнее!

- Давайте пройдем здесь!

Войска Империи Хейвен и северные игроки столкнулись.

Слабые игроки мгновенно погибли от комбинации солдат-копейщиков и щитов, но многие из них прибыли на свои места.

- Мне очень жаль, но я собираюсь пройти мимо.

- Не беспокойтесь о нас, и вперед!

Некоторые люди вскочили на плечи и головы воинов.

Как наводнение, разрушившее плотину, солдаты Империи рухнули, и их охватили тысячи игроков.

- Ахххххххххх!

- Давай умрем вместе!

- Это беспорядок. Вот о чем речь!

Формирование щита и копейщиков в Имперской армии перемешалось с игроками и впоследствии разрушилось.

Многие игроки, которые заполнили небо, прибыли на спинах птиц, и начали падать с неба, как дождь.

Куаак! Ккак!

- Мы воздушно-десантные войска ядовитой каши! Но мы не научились приземляться!

- Аххахах. Вот как. Я уровень 2. Не позволяй мне поймать тебя.

Игроки падали на головы имперских солдат, как дождь.

Солдаты гильдии Гермес смотрели на них с серьезным выражением лица.

- Я думаю, что мы должны обратить внимание на нашу защиту.

- Какое бы действие мы ни предприняли, в этой ситуации нет никакого смысла...

- Моральных дух - это проблема. Свяжитесь с магической бригадой и заставьте их прийти в себя.

- У нас недостаточно волшебников, чтобы сплотиться. Слишком много уже умерло.

Мы обязательно умрем, если останемся здесь. Давайте прорвемся через осаду и покончим с этим.

Военачальники разделились.

Во время завоевания Центрального Континента было много осадных войн, но эта ситуация была новой.

Драка равнодушно спросил Слейтера:

- Снять осаду?

- Да.

- В каком направлении? Как далеко мы должны прорваться,

чтобы очистить периметр?

- ...

Никто из командиров гильдии Гермес не ответил.

Ситуация, в которой они оказались, окружив Виида, теперь полностью изменилась. Они оказались в ловушке и имели в качестве врагов десятки миллионов игроков.

Выхода не было, так что больше ничего не оставалось, кроме сражения.

***

Виид некоторое время оставался в тылу, не участвуя в битве.

- Я думаю, что болезнь Алькина будет проблемой.

Согласно отчету Мануэ, болезнь распространялась, как лесной пожар, когда собирались игроки на равнинах Гарнав.

- Каков уровень смертности?

- Так как все зависит от их уровня и сопротивления, поэтому это почти на 100% смертельно. Однако они держатся с помощью отрядов ядовитой каши.

Отравленные грибной кашей войска заражены болезнью.

Они привыкли к смерти.

- Судя по моему опыту, это не смертельный яд.

- Он разъедает тело. Здоровье также уменьшается. Так как это очень заразно, значит -не минеральный яд.

- Я уверен, что это связано с проклятием. Похоже, что она также имеет отношение к черной магии из-за ее негативной реакции на святую силу.

- Если множественные симптомы сложны, даже если мы найдем лекарство, его будет трудно объединить. У нас недостаточно ингредиентов.

Тем не менее отряд «Ядовитая грибная каша» не сдавался.

После умышленного заражения этой болезнью они попытались провести эксперименты на собственном теле.

Поедая лекарственные и ядовитые травы, они нашли средство первой помощи, чтобы ослабить болезнь.

Тем не менее надлежащее лечение было невозможно, и все, кто был заражен, умирали.

- Что мы делаем? Видд-ним? Я думаю, что мы могли бы заболеть, сражаясь с Имперской армией Хейвена, и уничтожить себя первыми.

Святая Лемон и высокопоставленные чиновники из Культа Грасса пришли спросить, что делать.

Они трезво говорили о серьезности болезни и о том, что отсутствие лекарства было самой большой проблемой.

Виид тихо вздохнул.

- Я не могу поверить, что мы еще не решили такую простую

проблему...

- Что?

- Я избавлюсь от болезни Алькина через пять минут.

Это было просто невероятно.

Даже будучи поклонниками Виида, игроки Культа Травяной каши считали это невозможным.

Виид был приглашен Святой жрицей Лемон и присоединился к каналу чата, где собирались игроки Культа Травяной каши.

- Виид: для тех, у кого болезнь Алкина. Это будет больно и мучительно.

- Что?

- Это Виид.

Даже игроки, которые боролись с Империей Хейвен, были очень заинтересованы в послании Виида.

- Виид: болезнь Алькина в настоящее время неизлечима. Вы умрете, если заразитесь, а разработка лекарства прямо сейчас невозможна.

Болезнь Алькина распространяла страх среди северных игроков.

Виид открыл правду всем, но, конечно, у него было решение.

- Виид: к сожалению, есть только один способ заставить болезнь исчезнуть. Все, кто заражен болезнью Алькина, должны убить себя. Как только пациенты уйдут, инфекции больше не будет.

Способ уничтожить любую инфекционную болезнь сразу!

- Виид: любой, кто умрет от болезни Алькина, получит бесплатный годовой пропуск в аквапарк Пухол, скидку 30% на продажу виллы и приоритетный вход во дворцы в Морате.

Он предложил щедрые подарки в дополнение к тем.

- Виид: если вы откажетесь от значительного количества уровней, вы будете назначены лордом после завоевания Центрального континента, и вам будет предоставлено право покупать морепродукты в гавани Варны по доступной цене.

Мы также создадим лотерею для игроков, зараженных болезнью Алькина, и назначим в общей сложности 10 победителей в качестве лордов Королевства Арпен. Все эти награды можно получить, только совершив самоубийство в течение 3 минут, чтобы предотвратить распространение эпидемии.

Последствия распространенного послания Виида были огромны.

Сразу после этого игроки, пораженные этой болезнью, достали свое оружие.

- Не подходите к нам.

- О, да! Тогда я должен сразу умереть.

- Тело, которое уже исчезло. С таким же успехом можно получить выгоду.

- Ух, ты... все же я благодарен Виид-ниму, который заботился обо мне до конца.

- Мы все еще победители. Уф...

91% персонажей, инфицированных болезнью Алькина, умерли всего за три минуты. Примерно через пять минут больше не было зараженных игроков. Всего несколькими словами была уничтожена самая страшная эпидемия.

Глава 13. Рушащаяся Империя (часть 3)

- Воаааааххх!

- Вперед!

- Риббит. Риббит.

- Чеучачап, чечачап! Тьфу. Я из отряда каши из насекомых.

- Спешите и бегите. Войска каши из насекомых среди нас.

- Агх! Это каша из насекомых!

То, что произошло после победы над болезнью Алькина, стало для всех тотальной гонкой.

Они перебрались, оттолкнули Империю Хейвен и упали с неба, как дождь.

- Хварёнг: Итак, сдавайтесь. Я дам вам много земли в качестве нового места обитания грифонов. Говорю тебе, виверна - это удобный транспорт.

Мюль, лидер 2-й дивизии, слушал Хварёнга, которого он видел на вечеринке на Центральном континенте.

- Мюль: Я принадлежу к Гильдии Гермес.

- Хварёнг: это не то, как я это вижу. И если ты будешь продолжать в том же духе, для тебя все будет только сложнее.

- Мюль: Но я не хочу называться предателем.

- Хварёнг: если вы переключитесь на Королевство Арпен, то вас будут считать героем.

Мюль начал мучиться из-за этого, видя, что игроки были счастливы на равнинах Гарнав, и что он не принимал активного участия в битве.

- Королевство Арпен веселее, а его подданные намного счастливее, чем в Империи Хейвен.

Он действительно хотел отомстить Виииду, но он тоже не очень любил Империю Хейвен.

- И тактика, которую подготовила Гильдия Гермес, провалилась.

Теперь течение битвы полностью благоприятствовало Королевству Арпен.

- Хварёнг: я передам предложение Виид-ниму. Я думаю, что это будет в последний раз.

Глоток

Мюль неосознанно проглотил сухую слюну.

- Хварёнг: Он сказал, что если вы сражаетесь за Королевство Арпен прямо сейчас, вы можете продолжать использовать землю на своей нынешней территории, или же он отдаст вам землю из Королевства Арпен. Но если вы хотите остаться в Империи Хейвен, вы больше никогда не будете летать в небе.

- Мюль: Я не смогу летать в небе?

- Хварёнг: Включая Бингронгов и Фенниксов, мы будем действовать с живыми скульптурами, такими как Барааги. Они будут следовать и атаковать Мюль-нима до конца.

- ...

Подразделение рыцарей-грифонов Мюля было мощным, но если бы им пришлось сражаться с боевыми живыми скульптурами, такими как Барааги, никто не мог гарантировать результаты. В битве с другими сухопутными войсками войска грифонов могли летать в небе и с неба, но это было бы невозможно против воздушных живых скульптур.

- Хварёнг: Виид-ним прикажет убить войска грифонов. Он сказал, что уничтожит всех грифонов с континента. В частности, все захваченные грифоны будут готовиться наполовину жареными и маринованными.

- Мюль: Это... это слишком жестоко. Кроме того, многие игроки будут критиковать такую практику.

Публика избивала их каждый раз, когда Гильдия Гермес публично заказывала убийство.

Было очевидно, что убийства были одной из причин, по которой игроки отвернулись от Гильдии Гермес.

- Хварёнг: Он говорит, что жизнь это романтика для него, но для других это роман (дело, занятие).

- Мюль: Хм.

- Хварёнг: Он говорит, что месть должна быть строго соблюдена. Виид-ним утверждает, что плохие компромиссы или прощение могут привести к ножу в вашу в спину.

Мюль понял, что пришло время выбирать.

Виид не был добрым или милосердным персонажем.

Если бы он остался в Империи Хейвен, он был бы скорее глупым, чем верным.

- Мюль: Хорошо. Я буду с Королевством Арпен.

- Хварёнг: Вы поступили верно. Но также есть еще одна вещь.

- Мюль: Что?

- Хварёнг: Нельзя свободно переехать в Королевство Арпен. Это будет стоить вам денег.

- Мюль: Ты не говорил ничего подобного минуту назад.

- Хварёнг: Это Виид-ним. Не делай этого, если не хочешь.

***

В конце пути Империя Хейвен хорошо сражалась против игроков. Не один или два, они уничтожили десятки из них.

- Держитесь! Мы должны победить...

Голос командира Драки был слабым.

Эффект от трансляции был огромным, и они поняли, что

болезнь Алкина исчезла напрасно.

- Является ли нашей судьбой бороться до конца и умереть? Я думал, мы объединим Версальский континент... Конец кажется пустым.

Драка увидел нечто огромное, приближающееся за пределы северных игроков.

Мегавойска живых скульптур, которые дал Император Гейхар.

- Что это за монстры?

Игроки падают с неба.

- 2-й легион, наконец-то, движется!

По чьему-то кличу участники Гильдии Гермес посмотрели в небо.

Солнце взошло и осветило ярко-голубое небо, полное грифонов, приближающихся к земле.

- Этого достаточно. Наконец-то, я смогу отдохнуть.

- Но все равно они опоздали!

Пришло время 2-му Легиону облегчить их недовольство. Однако грифоны не стали нападать на птиц, хлопая крыльями в небе, а полетели навстречу войскам империи Хейвен. Затем они сосредоточились на нападении на магов и духов.

- Это предательство!

- Второй Легион предал нас!

- ...

Мюль, важная опора Империи Хейвен, предал империю.

Драка понял, что все, над чем он работал, разваливается на части.

- Дело сделано. Давайте храбро сражаться до самой смерти! Все в атаку!

Весь 13-й легион достал оружие и напал на северных игроков.

Они были могущественными воинами, но умирали один за другим, унося с собой по сотни воинов.

***

- Это катастрофа.

Хайлер кратко прокомментировал сложившуюся ситуацию.

Ни одна вещь не пошла правильно, и северные игроки отбросили серию атак.

- Кто-то сказал это однажды. Нет войны, которая просто побеждает. Когда-нибудь ты потерпишь поражение.

Тем не менее он был доволен своей жизнью.

Королевская дорога стала одной из лучших игр в мире, и войска стали намного сильнее с момента выпуска игры...

- Мы проиграли не слабым, а Вииду. Против того, кого называют Богом Войны... Жаль, что завоевание Версальского континента было прямо перед нами, но мы должны это принять.

Рядом с ним Крибулта издал поток ругательств и приказал своими войсками:

- На юг! Южный периметр слаб!

Они пытались собрать войска до конца и убежать, но надежды не было совсем.

Северные игроки и игроки Центрального Континента собрались вместе.

Игроки центрального континента колебались из-за своих опасений по поводу Империи Хейвен, но теперь, когда Королевство Арпен имело преимущество, они взяли свои мечи с новым энтузиазмом.

- Все наши страхи, наконец, сметены!

- Давайте убьем всех из Гильдии Гермес!

Игроки уровня 200 и 300 атаковали со всех сторон.

Власть Королевства Арпен была сильнее, чем когда-либо, и результат войны был полностью укреплен.

- Вы командир?

Геомчи появился перед Героидом.

В руках он, с широкими плечами и длинной бородой, держал топор.

- Я Геомчи. Давай сражаться.

При нормальных обстоятельствах Героид никогда не принял бы такой вызов.

- Не слишком ли он знаменит? Я видел в эфире, что он был близким другом Виида.

Поскольку война казалась проигранной, члены гильдии Гермес, по крайней мере, хотели хорошо выглядеть в передачах.

- Хорошо. Давайте драться.

- Кеукеукеу. Да уж. По мужски.

Геомчи вскочил, вращая топор в руке.

Героид сожалел об этом в тот самый момент, но все же атаковал, размахивая оружием с расстояния менее метра, если это так, и вызвал огромный удар.

*взмах! взмах! взмах! *

Топоры бешено летели у них перед глазами.

Атаки Героида были заблокированы или пропущены, в то время как Геомчи поражал все слабые места.

- Меч маны!

Он попытался быстро бросить свой меч, но неожиданно ударил себя по ноге.

Геомчи продолжал свои атаки, не видя ударов меча и уклоняясь инстинктивно.

- Что это!

Героид кричал.

Всякий раз, когда Геомчи уклонялся или отталкивал меч, который он призвал, его посылали летящим, словно вихрь.

- Если вы зависите исключительно от навыков, то никогда не станете сильнее. Мужчина устремляется вперед.

Геомчи прочитал простые образцы нападения Героида и оказал на него давление.

- Я не тот, который умрет так легко!

Героид понял, что в их базовом мастерстве владения оружием был огромный разрыв, и использовал свои навыки наугад.

Они ухудшили здоровье друг друга, но победителем все-таки стал Геомчи. Его здоровье упало на пол, и, хотя меч пронзил его грудь, Героид умер первым.

- Хахаха. Я выиграл!

Геомчи весело улыбнулся и высоко поднял топор.

***

Гигантская живая скульптура на равнинах Гарнав летала в небе. Виид поставил стул на широкий крепкий пол и сел на него.

- Хороший бой.

- Кхее хее хее...

- Вы еще не определились со своим именем?

- Да. Мастер.

Император Гейхар выбрал Виида как владельца живых скульптур. До конца Виид был единственным, в кого он верил.

- Давай назовем тебя птицей-Поро.

- Странное имя.

- Ты большой, но выглядишь мило. Вот почему вы будете так популярны в машинах с кукольными когтями по всей стране.

- Ккует?

- Конечно, маленькие дети, но также и деньги взрослых... в любом случае что-то подобное есть.

Там шла ожесточенная наземная битва.

Комбинация тактики большого количества северных игроков и гигантских скульптурных существ.

Даже игроки Центрального Континента принимали активное участие, и Империя Хейвен рушилась.

Виид наблюдал за происходящим со смешанными чувствами.

- Когда-то они были доминирующей силой на Версальском континенте. Горько видеть такое падение.

Сила Гильдии Гермес была велика, когда начиналась Королевская Дорога.

Независимо от того, какая передача была включена, истории о Гильдии Гермес возникали и становились яркими, как солнце, во время их завоеваний.

Смотреть, как рушится империя, было его собственным

будущим.

- Ты действительно должен быть хорошим диктатором. В противном случае, вы будете похожи на Гильдию Гермес.

- Пэйл: Все остатки Империи Хейвен снаружи были уничтожены.

- Опытный краб: Только что избавился от Кребулта. Я получил перчатки в качестве трофея.

Ху Ху Ху

- Питон: Масштабное уничтожение копейщиков 3-го легиона завершено.

- Гораголл: Они толкают. Действительно... Действительно... Северные игроки удивительны. Мы обязательно выиграем эту войну.

- Мануэ: Я только что открыл временный киоск и сделал несколько инвестиций. Как только добыча Гильдии Гермес будет выпущена, ожидается, что цена на предметы роскоши упадет.

- Елкон: Как я уже сказал, мы производим тонны алкоголя. Мы также готовим гарниры. Но сможем ли мы получить в десять раз больше обычной цены?

Среди разных игроков ходили слухи.

Поступали сообщения о войне, но в основном о том, что они сражались хорошо.

- Геомичи: Здесь весело, младший.

Виид посмотрел на землю.

Воины пустыни катались на верблюдах и лихорадочно прорывали формирование армии Империи Хейвен.

Ятаганы, ножи, топоры, молотки, дубинки.

Трепет размахивания любым оружием через линии врага!

Группа быстро росла, мечники, мастера и стажеры объединялись с влиятельными людьми Центрального и Северного континентов.

На первый взгляд, их было сотни тысяч.

Игроки, которые катались на лошадях и быках, сновали вместе, создавая огромное облако пыли.

- Что ж... Время собирать урожай. Поехали и туда!

Глава 14. Виид и Бадырей (часть 1)

Лафей закрыл глаза, глядя на хрустальный шар, показывающий боевые изображения.

- Мы проиграли...

В какой-то момент он начал бояться поражения.

Было бы ложью сказать, что не было никакого бремени, поскольку Империя Хейвен становилась все больше и больше.

Он пытался игнорировать это из-за радости от реализации своей будущей мечты, но поражение в этой битве было болезненным.

- Это была определенно выигрышная стратегия, но все мои ходы были остановлены Виидом.

Виид.

Тактика была нарисована против этого единственного человека. Идея заключалась в том, что удаление Виида, ядра Королевства Арпен, ослабит надежды северных игроков.

- Все наши шаги провалились, а болезнь Алкина была так просто искоренена...

Лафей вздохнул.

Он думал, что Вииду будет трудно найти лекарство.

- Сейчас нет способа изменить исход битвы.

Бадырей и Королевская гвардия... Хотя 1-й легион еще не вышел, они признали свою неудачу.

- Все пошло не так. У Империи Хейвен нет будущего, которое мы создали.

Причина, по которой силы Бадырея не пошли вперед, заключалась в том, что они могли управлять Версальским Континентом.

Даже если бы ему удалось едва победить, это лишь продемонстрировало бы пределы могущества, которым обладала Империя Хейвен.

Управление в будущем было бы возможно только в том случае, если бы у них сложилось впечатление, что они могут победить без Бадырея и его ключевых сил.

Сила - это то, что вы используете, когда у вас нет другого выбора.

Гильдия Гермес не могла управлять массами, следующими за Виидом, и повстанческими силами, которые могут восстать.

- Проверьте свое оборудование!

- Бадырей выйдет на поле боя.

Бадырей и члены Гильдии Гермес готовились к старту.

- Потому что время было не на нашей стороне... Так

заканчивается наша мечта о завоевании континента.

Лафей задумался, глядя в палатку.

- Мы победим. Я самый сильный на континенте.

- Ура для Бадырея!

- Пошли отсюда. Мы настоящая гильдия Гермес.

- Нас зовут на простую вещь, как эта. Это раздражает.

Бадырей пришел во главе Королевской гвардии.

С игроками Гильдии Гермес и рыцарями на лошадях они собирали больших демонических существ и готовились к войне.

- Вся армия готова идти.

- Давайте двигаться. Ну же!

Демонические существа высотой от 20 до 30 метров были исчислялись тысячами, которые хвастаясь своим высоким давлением.

Появились последние силы Империи Хейвен.

- Наконец, мы покажем силу Гильдии Гермес.

Лафей чувствовал их ограничения.

Правление Версальским Континентом не могло быть достигнуто индивидуальной силой.

В первые дни Королевской дороги они привлекали внимание людей и собирали сильные фигуры под своим флагом, но теперь все было кончено.

- Чтобы завоевать континент, вы должны получить сердца людей. Пользователь по имени Виид... У вас отличная основа умения и способность возбуждать людей. Дело в том, что он не может соответствовать анализу, и ваша интрига не имеет себе равных. Вы не смогли бы создать Королевство Арпен на Севере с помощью только умственных вычислений и быть успешными в некоторых безрассудных квестах. Вам нужно было проанализировать и найти наилучший из возможных способов сделать вещи наиболее эффективно.

Тебя прозвали Богом Войны со времен Магического Континента. Я не поверил... Но, похоже, ты все равно выиграешь.

Его разум был спокоен, несмотря на столкновение с войной, которую он должен был проиграть. Тем не менее он не мог так уйти в отставку.

Лафей называется авантюристом Пантерой.

- Есть что-то, что вы должны сделать.

- Что?

- Поделитесь своими текущими квестами и оставьте мне яйцо Дракона.

- Яйцо Дракона...

Пантера выполнял задания S ранга.

＜Яйцо дракона

Вы обнаружили яйцо, которое было произведено зеленым драконом Аранкальдом и черным драконом Кейберном. После того как Аранкальд пропал по неизвестной причине, яйцо осталось на прежнем месте до сих пор.

Яйцо, которое было подвергнуто человеческому прикосновению, вызовет ярость драконов. Чтобы подавить их гнев, вы должны безопасно высиживать яйцо и ждать рождения маленького дракона.

Уровень сложности: S

Ограничения: Вы, должно быть, обнаружили яйцо дракона. Невозможно отказаться от этого квеста на текущей стадии прогресса. ＞

_____

- Я понимаю.

Пантера, получившая большую помощь от Гильдии Гермес, не смогла отклонить запрос.

- Я оставлю тебе Яйцо Дракона.

_____

＜Квест был опубликован＞

_____

***

Бадырей и Королевская Гвардия.

1-й легион наступал на равнины Гарнав.

- Стир: 10-й легион был уничтожен. 7-й легион в плохом состоянии.

Из разведывательного отряда часто поступали сообщения, но хороших новостей не было. Они были только убиты игроками на стороне королевства Арпен.

- Давайте убьем их всех.

- Да. Потому что Бадырей, Божественный Воин, вступает в битву.

- Ты сказал, что они сильно пострадали во 2-м Легионе. Ситуация полностью изменится, как только мы вмешаемся.

Игроки гильдии Гермес на лошадях смеялись и болтали.

Несмотря на несколько поражений на уровне гильдии, на этот раз они считали, что все по-другому.

Бадырей и сопровождающие его участники собрали лучших из Гильдии Гермес и были полны уверенности.

- Если это 10-й легион, их возглавляет Слейтер.

- Мой друг тоже там.

- Действительно ли 10-й легион был сметен?

- Стир: 13-й легион также был уничтожен. Хотя они боролись изо всех сил... Драка также потерял свою жизнь, разрушая две

мега живые скульптуры.

Драка.

В прошлом он был командующим Северной армией и безупречен в своих способностях. Теперь он умер вместе со своими войсками.

Знаменитые сильные люди, которыми хвасталась Гильдия Гермес, теперь погибают один за другим.

- Это действительно...

- Это смешно. Посмотрите видео КМС медиа. Игроки сметают нас, как цунами. Как мы сможем пережить это?

- Что это, черт возьми, что падает с неба?

- Это нельзя игнорировать. Все те, кто боролся за завоевание Центрального Континента, перешли на сторону Королевство Арпен.

По мере продвижения к будущему полю битвы на равнинах Гарнав сердца пользователей Гильдии Гермес становились все тяжелее.

- Стир: 19-й легион во главе с командиром Дейном сдался. Было много игроков из области Калламор... Они решили прекратить сражаться и перейти на другую сторону в Королевство Арпен.

Дейн храбро сражался на поле битвы.

Несмотря на то, что он показал лучшие результаты, чем ожидалось, с игроками из Калламора на его стороне, баланс сил сместился слишком далеко.

- Мы проиграли. Не нужно умирать, бессмысленно сражаясь, давайте сдадимся и перейдем к Королевству Арпен.

Пользователи 19-го легиона последовали решению Дейна и украдкой сложили оружие.

- Ничего себе... Честно говоря, мне действительно очень нравится Травяная Каша.

- Честно говоря, я остался, потому что у меня были корни на Центральном Континенте, но я хотел присоединиться к Королевству Арпен с самого начала.

- Стоп! Это дружеские силы!

- Остановите атаку! Останови атаку!

- Давай не будем драться, а просто поделимся миской травяной каши.

В одно мгновение открылся хороший и теплый биржевой рынок Травяных каш.

Члены гильдии Гермес, принадлежавшие к 19-му легиону, также сдались и решили присоединиться к Королевству Арпен.

Они знали о ситуации и не хотели бессмысленно умирать.

Что было абсурдным, так это то, что после того, как 19-й

легион прекратил сражаться, многие из членов гильдии Гермес, находившиеся поблизости, последовали его примеру и сдались.

- Раньше нам также нравилось Королевство Арпен.

- Виид-ним - настоящий герой Королевской дороги.

- Я действительно собираюсь сменить сторону. Я устал от Гильдии Гермес.

- Я попробую назвать Бадырея сукиным сыном. Бадырей, ты сукин сын. Бадырей, ты сукин сын.Бадырей, ты сукин сын.

Эти сцены транслировались на каждой станции. В отличие от СМИ CTS или KMC, малые и средние вещатели без колебаний выпускают сенсационные и провокационные видео, поскольку они боролись за рейтинги.

- Здесь, в студии, у нас есть сам Саероми, известный северный рейнджер. Саероми-сан.

Да.

Сейчас дела обстоят так, что, похоже, гильдия Гермес полностью разрушена.

Комментарии от хозяев были сильными, и на изображениях только члены гильдии Гермес умирали массово.

Имперские солдаты были растоптаны скачками живых мегаскульптур на равнинах Гарнав.

- Гильдия Гермес проиграла, потому что они недооценили способность Виида выживать.

- Чтобы выжить?

- Да. План поймать Виида был сам по себе неправильным. Похоже, что ситуация полностью изменилась.

- Знакомые Виид-нима говорили, что Виид - это тот, кого нельзя убить с помощью осады или чумы... Итак, позвольте мне спросить вас, как с ним можно иметь дело?

- Я не знаю. Я действительно не хочу, но, конечно, не удастся поймать его с помощью большинства ловушек, я вам это скажу.

Прямо сейчас появилась богиня Травяной каши, возглавляющая войска Барага. Они пришли после того, как подавили волшебников, которые вызвали горящий метеор.

Бадырей и члены Гильдии Гермес, которые сопровождали его, также были отвлечены, когда Со Юн появилась на экране.

Были ли они союзниками или врагами, это была красота, которую могли видеть каждый мужчина и женщина.

- Атака!

Войска Бараагов во главе с Со Юн и элитные войска Королевства Арпен объединили свои силы.

Они стреляли стрелами и магией с неба.

В ближнем бою вы бы подождали, пока снаряды упадут, прежде чем атаковать, но без колебаний они прорвали прочную

оборону Империи Хейвен.

После капитуляции 19-го легиона мощные силы поддержки появились на стороне Королевства Арпен!

Несмотря на то, что птицы постоянно перевозили в небе войска, невозможно было угадать, сколько их было.

Члены гильдии Гермес начали складывать оружие.

- Я сдаюсь.

- Я много грешил, так что вы можете убить меня. Я больше не буду сопротивляться.

- Я хотел быть сильным, поэтому я присоединился к Гильдии Гермес... Если я получу второй шанс, то стану жителем Королевства Арпен.

Ситуация на поле битвы быстро разрешалась.

- На этот раз мы присоединились к Гильдии Гермес. Они сказали, что мы будем сожалеть, что не присоединились, если бы хотели жить на Центральном Континенте... В прошлый раз это была Гильдия Корома. Вы знаете, что у него была хорошая репутация для новичков, верно?

- Однажды я опубликовал «Безумное вторжение в подземелья» с более чем 8 миллионами просмотров. Это звучит как оправдание, но я не хотел жить плохо. Я был вынужден. Ты не можешь простить меня сейчас?

По мере роста гильдии Гермес игроки, которые раньше были ее членами, переключились на Королевство Арпен.

Колебание было маленьким, потому что не было преданности с самого начала.

- Это равнины Гарнав. Члены гильдии Гермес быстро сдаются...

- Великолепие живых мегаскульптур. Как будто они не умирают.

- Посмотри на небо. Я вижу людей повсюду. Они прыгают!

Равнины Гарнав стали территорией Королевства Арпен.

Империя Хейвен пала, а Королевство Арпен стало сильнее.

- Черт.

- Можем ли мы победить это?

Сердца членов Гильдии Гермес на марше вместе с Бадыреем были тяжелыми.

Глава 15. Виид и Бадырей (часть 2)

*Тук! Тук! Тук! *

Фабио и Герман работали молотком.

Гигантские скульптуры были наспех отремонтированы, но их работа была далека от идеала.

- О нет. Мы не успеваем!

- Даже если мы не сможем изготовить эту броню вовремя, я думаю, что Виид все равно сможет справиться и без неё.

Они делали броню как мастера-кузнецы из металла Бога, Гелия.

Благодаря приключениям Виида, кожа и сердце Эссена Пората, принесенные Юрином, Кристалл Маны 1-го ранга, Железная Булава Граторга, Металл Руин и даже слезы дракона, были смешаны в оптимальном соотношении.

- Хотя они слишком великолепны, чтобы их использовать... речь идет о том, чтобы выковать самую лучшую работу.

Два кузнеца вытащили редкие минералы, которые они берегли до последней минуты.

- Кристалл Нарока

- Рог Удачи

- Фрагмент Звезды Ада

- Коса Ложного Бога

- Лава Глубокой Земли.

Редкие кузнецы 1-го ранга добывали все свои материалы и сотрудничали в создании защитного снаряжения.

- Нас нельзя игнорировать. Унижение того времени было тем, чего я никогда раньше не чувствовал в своей жизни.

- Да. Ты прав. Давай покажем ему работу, которая удовлетворит Виида.

Жалобы на Виида!

Они делали сапоги из шкуры и перьев пегаса, и шлем, на котором были надеты небьющиеся драгоценные камни.

- Доспехи - это ключ.

- Конечно. Виид, вероятно, будет очень подходящим замком.

- Я не могу оставить без внимания то, что эта броня позволит ему передвигаться гораздо быстрее, не будет мешать во время действий, и она достаточно легкая, что не утяжелит его.

- Мы должны снабдить его беспрецедентной защитной силой.

- Я думаю о чем-то большем, чем средняя броня.

- Да. Нам нужно будет хорошо комбинировать материалы, чтобы получить множество вариантов; очень особенные и редкие варианты.

- Хотя это трудно, но нам придется постараться.

Фабио и Герман были мастерами-меча.

Они привыкли думать, что меч был символом силы.

На самом деле, изготовление доспехов требовало гораздо больших усилий и было более сложной задачей.

- Неважно, нам нужно закончить это до окончания войны.

- Конечно.

Фабио и Герман вместе работали над своей честью и гордостью, как истинные кузнецы.

- Это неплохо.

Они никогда не должны слышать эти слова, произнесенные Виидом в этот раз.

Все материалы были подготовлены, чтобы исправить все характеристики и параметры с упором на защиту.

- Также нужно сделать его более красивым.

- Мы должны вставить фрагмент звезды, чтобы он хорошо смотрелся.

Таким образом два кузнеца заканчивали свою работу.

- Виид: Старик Фабио, доспехи идут хорошо, верно? Уже немного поздно.

Это был странно резкий, но вежливый голос.

- Кхэмм... Они почти закончены.

- Виид: Эта битва уже подходит к концу. Но Бадырей идет.

- Мы тоже знаем об этом.

- Виид: Я хочу использовать их, когда буду биться с Бадыреем. Кажется, это хорошая возможность для вашей брони проявить себя и прославиться.

- Я отправлю её прямо сейчас, потому что она великолепна настолько, насколько это возможно. Мы внесли долю достойной гордости, которую испытываем.

Фабио и Герман гордились собой.

Их труд был мучительным и тяжелым.

Также было много проб и ошибок, но им все же удалось создать лучшую броню - шедевр, которым они действительно могли гордиться.

- Набор доспехов небесного правителя.

Если бы Виид сражался в этой броне, все бы знали, кто является лучшими кузнецами.

- Но разве мы не были когда-то лучшими?

"Что случилось? Как до этого докатились?"

Они закончили работу и искали какие-либо недостатки.

В отличие от многих мечей, которые они делали, чувствовалась сильная привязанность к доспехам, как будто это был их ребенок.

- Виид: Кроме того, пожалуйста, подгоните её под меня.

- О, не беспокойся. Это будет очень удобно. Она идеально подойдет под твою фигуру.

- Виид: Мне бы хотелось, чтобы это подходило мне, когда я буду в образе Каричви Орка.

- Орк? А что за Каричви?

Когда он превращался в Каричви Орка, то был намного больше, чем обычный человек.

- Виид: Я превращусь в Каричви Орка, когда буду драться с Бадыреем.

- Почему ты говоришь мне это именно сейчас...

- Виид: Так, сделайте это быстро.

Фабио подумал.

- Виид, он на самом деле такой плохой парень?

Гильдия Гермес была вежлива, когда они делали запросы, но то, как он отдавал приказы налево и направо, делало его властным.

- Интересно, было бы лучше остаться в Империи Хейвен...

Мгновение глубокого сожаления прошло.

- Виид: Если я смогу одолеть Бадырея, это будет благодаря вашей помощи.

- Благодаря нам?

- Виид: Да. Я проведу собрание на каждой станции, и буду рассказывать о ваших именах и помощи, которую вы оказали.

- Кхемм. Это не так уж важно.

Фабио собирался отказаться, пытаясь сохранить лицо, но посмотрел на Германа и увидел, как тот торопливо покачал головой.

Старики...

В их ситуации стремление к славе было наибольшим стремлением в жизни.

Хотя они и отказались, но попытались сделать так, чтобы это не казалось полным отказом.

Фабио говорил впопыхах, на всякий случай.

- Мы будем благодарны, если вы не забудете нашу помощь.

- Виид: Да. Кстати, после скульптурной трансформации вы ведь можете настроить размер под человеческий облик, верно?

- Конечно. Хмхммм... Не проблема.

***

Бадырей и элитный корпус Империи Хейвен прибыли на равнины Гарнав.

Они были основными игроками Гильдии Гермес, которая выросла с тех пор, как начала свою деятельность в регионе Хейвен.

- Боевой строй!

- Все готовы к битве!

Полмиллиона элитных войск, разбросанные по обширной территории, продвинулись вперед, а северные игроки начали отступать, даже не сражаясь.

- Что это? Разве вы не хотите сражаться?

- Хорошо, что они боятся нас.

Северные игроки всегда были смелыми, но теперь они отступали.

- Они убегают, давайте убьем их всех!

Боэмонг закричал громким голосом:

- Уничтожить их всех!

Рыцари были отправлены вперед войск Империи Хейвен, чтобы броситься на фронт и сражаться.

Перед ними вышла низкого роста, но симпатичная женщина.

Среди пользователей церкви «Травяной каши» не было тех, кто был незнаком с именем Святого Лемона.

- Я пришла, чтобы передать вам сообщение от Виид-нима.

Она была уверенной в себе женщиной, стоящей перед великой армией Империи Хейвен.

Она не показывала ни единой толики страха, потому что её уровень был низким.

- В чем дело?

Королевская гвардия Арахим продвинулась вперед, передвигаясь на рогатом демоническом существе. У демонического существа Кенона был уровень более 600, и его сила была такова, что он мог легко уничтожить городские ворота или даже рыцаря, находящегося на том же уровне.

- Виид-ним бросает вызов Бадырею в бою один на один.

Волнение возникло внутри каждого, как только заговорил Лемон.

- Битва?

- Один на один?

- Боже мой. Он сумасшедший? Виид и Бадырей один на один?

Члены Гильдии Гермес считали победу Бадырея естественной.

Вииду казалось самонадеянно просить о дуэли, но гораздо больше, потому что Королевство Арпен имело преимущество; не было никакой причины для дуэли.

- Что, черт возьми, он пытается сделать?

- Он планирует затащить его в окружение войск и напасть на него неожиданно?

- Он будет сурово осужден за это... у него для этого нет никаких оснований.

Лемон улыбнулся и заговорил.

- Послушайте. Здесь нет заговора. Другими словами, Виидним не хочет, чтобы кто-нибудь еще победил Бадырея, он хочет сделать это сам.

- ...

Члены гильдии Гермес молчали.

Вред их гордости был вторичной проблемой, и им было трудно понять, как среагировать на эту ситуацию.

Они думали, что выиграют битву, но теперь, когда они были здесь, то потеряли много уверенности.

Битва была бы намного легче, если бы Бадырей победил Виида.

Северные игроки.

Так как Виид был в центре королевства Арпен, если с ним покончат, они станут овцами без пастыря.

* Тгдк Тгдк *

Бадырей подъехал на своей лошади прямо к Лемон. Он был оснащен самым лучшим оборудованием на континенте и ездил на серебристо-белом коне, который сиял, как драгоценности.

Стюарт, боевой конь, произошедший от знаменитых коней Линдлина прошлого.

- Разве Виид действительно попросил меня сражаться с ним?

- Да. Он сказал, что ждет на месте боя. Я гарантирую вашу безопасность на этом пути во имя культа Травяной каши.

Каждый член гильдии Гермес и северные игроки в комнате следили за Бадыреем, чтобы принять решение.

Бадырей поднял руку.

- Я приму дуэль. Все, хорошо.

Войска Империи Хейвен продвинулись по открытому пути, когда солдаты отступили в сторону.

***

Чиновники в СМИ КМК и других станциях были поражены.

- Бой, подобный этому, решился так внезапно?

- Да. Это будет огромный рекламный ход.

Виид и Бадырей!

Рейтинги взлетели до небес, получив известия о том, что состоится дуэль, чтобы решить, кто окажется самым сильным на Версальском континенте.

- В заключение! Пришло время зрителям решить, кто самый сильный на континенте.

- Игроков высокого ранга много, но я не видел крепости Бадырея. То же самое относится и к Вииду. Бадырей никогда не проигрывал ни в охоте, ни в битвах с игроками.

- Если быть точным, Виид уже проиграл Бадырею в

Мельбурнских шахтах. Но с тех пор прошло много времени.

- Да. В то время были оценки, которые показывали, что это была не очень выгодная борьба для него.

Ох Чжу-Ван просмотрел материалы, представленные в режиме реального времени.

Кроме Гильдии Гермес, почти каждый пользователь на Версальском континенте был на стороне королевства Арпен.

Культ Травяной каши, пограничный дух.

Победа королевства Арпен была закреплена, если не было неожиданного изменения в их силе привлекать людей.

- При несбалансированном соотношении сил битва может быстро закончиться, в зависимости от исхода этой битвы.

- Я не думаю, что северные игроки рухнут, даже если Виид проиграет. Но Империя Хейвен быстро рухнет.

- Поскольку Бадырей самый сильный в Гильдии Гермес, поражение будет иметь огромное влияние.

- Но вы можете убить Бадырея? Доспехи, которые он носит - это легендарный уровень, находящийся рядом с уровнем Божьих апостолов.

- Да. Если вы смотрели боевые видео сражения Бадырея, здесь нет недостатков. Сильное нападение и защита. И он освоил все лучшие навыки в идеале.

- Виид быстрый и смелый. Он увлечен и не упускает ни одного мгновения, обладая необычайной изобретательностью. Тем не менее еще неизвестно, сможет ли он быть в безопасности от копья и щита Бадырея.

Студия была полна энтузиазма, когда силы Империи Хейвен вышли на поле битвы, которое строилось на равнинах Гарнав.

- Но с какой стати Виид первый предложил дуэль? - сказал Джу-ван с удивлением.

Известные пользователи из Центрального и Северного континентов посетили мероприятие в виде панели, но они также не смогли угадать, что произошло.

«Как мы видим, Арпенское королевство находилось в ситуации с большим преимуществом. Это бой, на который вам не нужно выходить лично. -

Виид был известен тем, что не делал безрассудных суждений.

- Может ли это быть местью? Однажды он умер из-за Бадырея.

- Отнесет ли он такие простые эмоции на это большое поле битвы? Выиграть войну - должно быть достаточно для мести.

- Это честь! Ему нужна честь побить его своими руками, чтобы объединить Версальский континент.

- У вас есть такая точка зрения. Но также все еще может проиграть, пойдя на такой огромный риск...

Все высказали свое мнение, но никто не мог дать убедительный ответ.

О, Джу-Ван и До Чан-ми направили взгляд на Син Хе-мин, который сидел рядом с ними.

Они предполагали, что он будет знать, что происходит, так как он отправлялся в приключения с Виидом и был рядом с ним долгое время.

Син Хе-мин задумался и нерешительно заговорил.

- Э-э-э... Я не уверен. Может ли быть так, что целью Виид-нима является его стремление к экипировке?

- Снаряжение?

О, Джу-ван широко раскрыл глаза под совершенно новым углом.

Каждый игрок обращал внимание на битву на равнинах Гарнав, которая решит битву.

Честь, месть, что может быть его намерением. Снаряжение-защита!

- Бадырей получил прозвище Божественный Воин. У него много первоклассного обмундирования среди пользователей.

- Да, потому что он император Империи Хейвен.

Радиовещательные станции неоднократно освещали обмундирование Бадырея.

Он был известен тем, что менял свое лучшее снаряжение каждую неделю или даже месяц.

Существовала система, в которой Бадырей использовал снаряжения Гильдии Гермес, даже если у них уже был владелец, и возвращал его, когда получал что-то лучшее.

- Виид-ним - это не тот, кто будет преследовать просто месть.

- Месть - не причина?

- Даже если бы он хотел мести, то сдался бы, если бы это обернулось потерей. Даже если он возместит недовольство, Виид сможет получить прибыль или излишки.

Твердые замечания Син Хе-Мин не позволили другим хозяевам и участникам говорить.

Есть ли в мире более сложный человек?

Он, кажется, великий искатель приключений, но к тому же скупой военный гений, и даже мастер скульптор.

Он, несомненно, был тем, кто хотел отомстить, но у него была разумная личность, которая сдалась бы, если бы это было экономически невыгодно.

До Чан-ми кричал так, как будто знал это.

- Воин Бадырей никогда не умирал! Он печально известен тем, что является убийцей, поэтому, если он умрет, с него выпадет много снаряжения...

- Если мы продадим это снаряжение, это будет ограниченное издание Божественного Воина Бадырея. Мы могли бы получить любую цену, которую мы попросим.

Глава 16.1. Виид и Бадырей (часть 3)

Вокруг места, которое должно было послужить площадкой для дуэли Виида с Бадыреем, собралась настоящая толпа.

– Пожалуйста, присядьте все на землю. Это может быть неудобно, но таким образом больше людей получат возможность увидеть схватку.

Так, под руководством Лемон, члены Культа Травяной Каши послушно уселись на землю. Увидев эту картину с высоты птичьего полёта, из-за обилия самых разных цветов и форм доспехов, в которые были экипированы игроки, могло показаться, что внизу распростёрлось гигантское цветочное поле.

– Эх... Отсюда мы ничего не увидим.

– Вот беда...

А затем, услышав эти разговоры, к игрокам подошли огромные оживленные скульптуры. Каждая из них обладала 700/800-ым уровнем и вполне могла сойти за монстра класса босс.

– Люди. Забирайтесь на наши плечи и спины. Оттуда вам будет удобнее за всем наблюдать, – милостиво предложили живые скульптуры.

У них были добрые и преисполненные оптимизма личности, поскольку над их созданием трудилось множество хороших людей.

Итак, более ста тысяч игроков смогли взобраться на них, получив тем самым возможность увидеть долгожданную битву.

Помимо скульптур, свою помощь игрокам предложили и авиаки, каждый из которых поднял на себе в небо максимальное количество игроков.

– Как думаете, Виид победит?

– Конечно, победит.

– Бадырей очень сильный противник... Ходят слухи, что он выучил все шесть секретных техник владения мечом.

– Что ж, это будет по-настоящему зрелищно.

– Объективно говоря, Бадырей кажется мне более сильным игроком. Хотя болеть я буду, конечно же, за Виида.

Всё, начиная от разговоров собравшихся здесь людей и заканчивая их сверкающими глазами, подчеркивало нарастающее волнение перед грядущей битвой. Некоторые из этих людей считали, что станут свидетелями великого сражения, в то время как другие восхищались неиссякаемым боевым духом Виида.

– Он мог выиграть эту войну, больше и пальцем не пошевелив, но вместо этого он не побоялся и вызвал Бадырея на

дуэль.

– Ну, это же Виид.

Тем временем к месту сражения прибыли Пэйл и остальные товарищи Виида. После затяжного сражения с Гильдией Гермес они были вымотаны как психологически, так и физически, а потому были рады упасть на землю и немного передохнуть.

– Ого, ну и толпища же здесь… Слушайте, а давайте сделаем ставки на того, кто победит! – внезапно предложила Сурка.

– …100 золотых на Виида.

– 1,000 золотых на Виида.

– Ставлю все свои сбережения на Виида…

– Кажется, спор не состоится…

– Пусть хоть Питон поставит на Бадырея.

– Нет уж, спасибо. Всё на Виида.

– …

После этого непродолжительного диалога наступило неловкое молчание. И оно было вызвано вовсе не лояльностью товарищей по отношению к Виду. Просто они провели с ним слишком много времени бок о бок, чтобы понять одну непреложную истину:

– Виид не стал бы предлагать то, что может навредить ему. Будь это обычный поединок, я бы, наверное, поставил на Бадырея, но поскольку дуэль предложил сам Виид…

– Пэйл дело говорит. Виид наверняка заготовил такую стратегию, которая гарантирует ему победный результат. Какую-нибудь идеальную ловушку, в стократ более действенную, чем удар в спину, – согласилась Ирен.

– Не обязательно. В каждой ситуации есть свои переменные. К тому же, ты действительно думаешь, что Бадырей согласился бы сразиться с Виидом, не проведя тщательнейшую подготовку? – покачав головой, спросил Приправленный Рак.

– Я уверена, что у Виида и для такой ситуации есть целый запас уловок.

– Хм… – пробормотал Рак, после чего попытался смоделировать в своей голове поединок Бадырея против Виида.

Тем не менее даже ему, многоопытному убийце, трудно было предсказать результат подобного противостояния.

За плечами Бадырея было огромное количество достижений, слава и всеобщий почёт. Недаром некоторые люди называли его «божественным воином», ведь ещё никто и никогда не видел, чтобы Бадырей проиграл или был тяжело ранен.

– Хорошо. Чтобы наше пари состоялось, я поставлю 10 000 золота на победу Бадырея.

– Ура! Лёгкие деньги! – услышав это, тут же воскликнула

Сурка.

И вот, спустя некоторое время к месту проведения боя прибыли члены Гильдии Гермес, восседающие на ужасных демонических зверях.

– Вот это да. Бадырей собственной персоной…

– А вон там рыцарь Баймонг… Просто удивительно!

– А это рейнджер Трокер. Именно его видеоролики стали причиной, по которой я начал играть в Королевскую Дорогу.

Несмотря на то, что северяне находились по другую сторону баррикад, им было по-настоящему интересно увидеть таких известных личностей, как Бадырей, Баймонг и остальные. Каждый из них даже в эфире телеканалов появлялся достаточно редко, а потому данная возможность им могла больше не представиться.

Конечно, Гильдия Гермес была весьма и весьма печально известной, однако в то же время игроки Королевства Арпен не могли не признать их силу и достижения.

– А Бадырей очень даже неплох.

– Говорят, что он не потратил ни одного очка характеристик на Очарование, однако благодаря своим предметам его постоянно окутывает красивая красноватая аура.

– Может быть, Бадырей побеждает врагов одним лишь своим ослепительным видом?

Количество положительных отзывов о членах Гильдии Гермес продолжало расти, однако как только те подошли ближе, мнение людей начало меняться.

– А что это за красные отметки у них на головах?

– Это символ, означающий, что они убили большое количество людей.

– …Никогда не видел убийц. Во всяком случае, внутри Моры они мне точно не попадались.

– Члены Гильдии Гермес убивали всех, кто осмеливался выступать против них.

– Их экипировка выглядит действительно мощной. Кажется, это Доспехи Серодея, которые считаются лучшими из всего снаряжения.

Глава 16.2. Виид и Бадырей (часть 3)

Все эти разговоры, а также хмурые взгляды огромного количества игроков заставили членов Гильдии Гермес слегка забеспокоиться. А ещё...

Через отношение к ним со стороны толпы, они поняли, каково истинное отношение людей к Гильдии Гермес и всему, что с ней связано.

А тем временем ведущие самых известных мировых телеканалов продолжали вести прямую трансляцию с места событий.

– Да-а, от первоначальных сил имперской армии осталось всего ничего, в то время как им противостоит более миллиона северян.

– Хо-хо, миллиона? Это только те люди, которые попадают в кадр с высоты птичьего полёта. А ещё не забывайте о тех, кто на подходах к Гарнавской Равнине.

– Да, достаточно большое количество игроков прибыло к месту действия с некоторым запозданием. В Королевстве Арпен проходили фестивали, поощряющие участие в битве, но некоторые люди приняли решение присоединиться к битве только сейчас.

– Но почему же они так долго решали?

– Думаю, они просто охотились. Чем выше уровень, тем больше стремление к дальнейшему прогрессу. Судя по всему, некоторые высокоуровневые игроки продолжали охотиться в окрестных подземельях до тех пор, пока не решили, что время пришло.

– Да... И почти все эти люди – выходцы из Центрального Континента. Их можно легко отличить по чудесным доспехам.

– Именно, и теперь они стоят на стороне Королевства Арпен. А ещё, как мне кажется, многие люди до последнего не могли определиться между Империей Хэйвен и Королевством Арпен.

– Как так?

– Вероятно, они просто не хотели умирать почём зря. Также они наверняка боялись попасть в чёрный список Империи Хэйвен... Не следует забывать, что чем выше уровень, тем более осторожно действуют игроки.

– Значит, все эти люди приняли решение перейти на сторону Королевства Арпен только после того, как подул благоприятный ветер?

– Верно. Они увидели, насколько провальной оказалась стратегия Гильдии Гермес. Пока армия Империи Хэйвен попала

под удар природной катастрофы и нежити, войска Королевства Арпен смогли перегруппироваться и окружить их, заручившись поддержкой игроков Центрального Континента. Согласно моим предположениям, всё это, возможно, изначально было частью плана Виида...

Гильдии Гермес было предначертано поражение ещё до того, как боевые действия вообще начались. Однако...

– Ничего. С нами всё ещё Бадырей.

– Если он сможет убить Виида, это создаст возможность. Возможность, чтобы...

Конечно, все их надежды казались не более, чем соломинкой для утопающего, однако гермесовцы были рады даже им.

***

– Чви-и-и-ик, они просто великолепны. И сильно блестят, чвик...

– Мы решили добавить в доспехи немного драгоценных камней, чтобы их владельца было легче идентифицировать.

– Каких камней, чвик!? Откуда вы их взяли?

– Это голубые бриллианты из Мельбурнских Рудников.

– Ясно, чвик, – ответил находящийся в облике Каричи Виид, после чего надел доспехи, торжественно врученные ему Фабио и Германом.

Как оказалось, доспехи сидели на Вииде словно влитые, дополняя своим таинственным мерцанием первозданную красоту мускулистого орчьего тела.

– Это самая впечатляющая броня из всех, над которыми мне доводилось работать, – с гордостью в голосе произнёс Фабио.

– Доспехи Небесного Правителя.

Прочность: 320/320.

Защита: 330

.

Доспехи, выкованные из сочетания самых мистических и уникальных материалов в мире и являющиеся совместной работой двух Мастеров-Кузнецов, Фабио и Германа.

В процессе создания этой брони были использованы такие первоклассные материалы, как слёзы бога, гелий и металл руин, а в качестве довершения была добавлена лава из неугасаемого вулкана.

Доспехи прошли четырнадцать степеней закалки и усиления, а потому по праву считаются самыми прочными в мире.

Выкованные над землёй и под огнём, они существенно повышают близость своего владельца с духами, а также наделяют его бесконечной Славой и Честью.

Ограничения:

Уровень: 850.
Сила: 1,300.
Достоинство: 500.
Вера: 400.
Эффекты:
+200% к максимальному запасу Здоровья и маны.
+5% ко всем характеристикам.
+31% сопротивления к магии.
78%-ое снижение поступающего физического урона.
75%-ое снижение затрат маны на активацию навыков.
Полное предотвращение урона от стрел, выпущенных в обладателя доспехов с расстояния более чем в двести метров.
Вероятность блокирования вражеских магических заклинаний.
Пятикратное увеличение скорости восстановления Здоровья при получении травмы.
Быстрое восстановление маны при её падении ниже 30%.
Усиление эффектов всех защитных навыков.
Невосприимчивость ко всем аномальным эффектам.
Возможность выборочного получения благословлений Фреи, Ми-Нэ и Баталли.
Повышенная лёгкость.
Повышенная прочность.
Дополнительная скорость передвижения.
Встроенные пассивные навыки: «Твёрдое Тело» и «Превосходная Устойчивость».
* В зависимости от способностей владельца, эффективность доспехов может увеличиться на дополнительные 20%.
«Это настоящее безумие. Насколько же проще было бы охотиться, имей я эту броню с самого начала. Да, соки, выжатые из этих кузнецов, действительно принесли свои плоды, – подумал довольный Виид, изучая эффекты доспехов. – Что сказать, эти гномы действительно надёжные».
Конечно, для того, чтобы получить столь потрясающий результат, ему пришлось слегка спровоцировать их, однако оно того стоило.
– Чвик, чви-и-и-ик! Я слышал, что многие гномы мечтают жить и работать в Торе – королевстве настоящих мастеров.
– Ну-у-у, это правда.
– Итак, в качестве компенсации я построю для вас свой собственный город гномов!
Виид считал, что единственной вещью, которой не хватало на севере, была такая ремесленная деревушка, как Курысо. Конечно, помимо Тора гномы проживали и в других частях континента,

однако их численность была невысокой, а сами они вели разобщённый образ жизни.

Таким образом, он мог убить одним ударом сразу двух зайцев: и привлечь гномов с Центрального Континента, продвигая тем самым Фабио и Германа, и обеспечить север высококлассными ремесленниками.

«Гномы очень активны в производстве оружия, а все свои доходы они тратят на выпивку... Да, чем больше гномов, тем лучше».

Гномы, известные своей бесконечной энергией и огромными расходами, представляли собой расу, идеально подходящую для эксплуатации.

– Город гномов...? Разве это не слишком большая компенсация?

– Кроме того, вы сможете рассчитывать на статус лорда, чвик. Быть лордом Королевства Арпен – весело, чвик, чвик.

– Мы слышали об этом... Но, в таком случае, кто из нас будет править этим городом? – спросили Фабио с Германом, в глазах которых тут же вспыхнули искорки соперничества.

– Хм-м... Не хочу хвастаться, но я знаю достаточно много гномов и мог бы пригласить их в такой город, – проговорил Герман.

– Но если позову их я, то придёт минимум тысяча, – тут же встрял Фабио.

– А я первым создал ассоциацию гномов.

– А я заключил союз с гномами-торговцами.

По своему жизненному опыту Фабио с Германом знали, что строительство города гномов – ещё одна изобретательная форма эксплуатации, однако отказаться и отступить они попросту не могли.

Мужчина оставался ребёнком даже когда начинал стареть. Единственное отличие состояло в том, что со временем его гордость становилась лишь сильнее.

Фабио с Германом хотели, чтобы их признали лучшими за великие достижения и вклад в развитие кузнечного дела, а потому свой собственный город, заполненный последователями, был для их душ настоящим бальзамом.

– Я построю город для вас обоих, чвик! И чьи гномы будут лучше работать, тот и станет лордом!

Если в Королевство Арпен переберутся гномы, близлежащие горы наверняка будут превращены в шахты. Кроме того, повысится и безопасность, поскольку логова монстров будут неизбежно уничтожены.

И это был ещё не конец, ведь Виид планировал вытянуть из

Фабио с Германом всё, до самой последней капли.

Глава 17. Виид и Бадырей (часть 4)

Виид и Бадырей.

Главные герои Королевской Дороги должны были встретиться друг с другом на Равнине Гарнав.

“Я с лихвой отомщу ему за Доспех Веры Талока”.

“Виид. В конце концов, ты довел до такого. Сражаться со мной за право править Версальским Континентом... Я должен был растоптать тебя раньше”.

Виид появился в форме орка Каричи.

Его широкие плечи и мускулы, видневшиеся через доспех, казались мощными и острыми, словно смертельное оружие.

Звук копыт

Бадырей медленно подъехал верхом на своей знаменитой лошади Суарт.

На расстоянии 800 метров не было ни одного игрока, они все отошли, чтобы эти двое могли сойтись в схватке не на жизнь, а на смерть.

- Наконец-то, мы встретились.

Бадырей первым начал разговор.

- Я хотел когда-нибудь снова сразиться с тобой.

Он был сильнейшим существом на всем Версальском континенте и обладал непоколебимым хладнокровием.

“Я признаю твои боевые способности и мужество. Однако, согласно анализу, ты все еще в начале 500-х уровней. Мы с тобой в разных весовых категориях”.

Бадырей был уверен в своей победе.

- Хррг, шшк!

Вид подошел поближе, издавая носом странные звуки.

Его огромное тело высотой было с лошадь Бадырея.

С каждым его шагом напряжение нарастало.

Виид остановился на расстоянии около 10 метров.

- Хватит болтать. *Шшк*. Доставай свое оружие.

- В самом деле. Я бы тоже не хотел затягивать разговор. Давай навсегда решим, кто из нас сильнее. Все присутствующие здесь станут этому свидетелями.

Они обнажили мечи практически одновременно.

- Все-таки...

- Они сражаются!

Призрак, Гюнтер, Роам, Мичел и Цалис. Главы известнейших гильдий знали, что эта битва изменит расстановку сил на континенте и определит того, в чьих руках будет власть.

“Можно считать, что победа Королевства Арпен уже решена”.

“Даже если Бадырей победит в битве... войну он в любом случае проиграет”.

“Сможет ли он победить Виида? Не похоже, что Виид проиграет. С другой стороны, если учитывать только уровень, Бадырей сильнее него...”

“На этой арене должен был стоять я”.

“Бог Войны Виид и Божественный Воин Бадырей. Никогда больше в Королевской Дороге не будет сражения подобного этому”.

Внимание всех высокоранговых игроков, входящих в топ-1000, включая этих пятерых, было сосредоточено на этой дуэли.

Они станут свидетелями истинной силы.

Победитель будет провозглашен сильнейшим на всем Версальском континенте и будет править в течение столетий.

Кроме того, они хотели посмотреть на их навыки и стиль боя.

- Хм. Честно говоря, я хотел быть тем, кто сразится с Бадыреем.

Роам с щелканьем потянул шею.

- Если бы не слава гильдии Гермес, Бадырей был бы одним из обычных никому не известных игроков.

Гюнтер вытащил меч и провел пальцем по лезвию.

- Бадырей. Мой меч кричит. Хоть это и маловероятно, я надеюсь, что Виид проиграет, тогда у меня будет шанс самому сразиться с тобой.

Мичел не хотел отставать от остальных.

- До сегодняшнего дня я тщательно анализировал все слабые места Бадырея. У меня просто не было возможности встретиться с ним лицом к лицу, потому что он всегда таскал с собой телохранителей. Я собирался напасть на него, как только Гильдия Гермес ослабнет.

Пока Призрак размышлял над тем, что ему лучше сказать, кто-то похлопал его по плечу.

- Ребята, вы слишком шумные. Давайте потише.

- М? За кого ты меня принимаешь?

Призрак и главы других известных гильдий изобразили на своих лицах устрашающее выражение.

Несмотря на вынужденный уход с Центрального континента, они не потеряли своей гордости.

- Эти дураки не знают своего места.

Они медленно повернулись и увидели стоящего позади Первого Меча и его 300 учеников.

- Что? Ты хотел что-то сказать?

***

Бадырей размышлял про себя.

“В Королевской дороге не бывает честных сражений”.

Здесь разрешено пользоваться ядом, магией и уникальными проклятиями.

То как будут использоваться секретные уникальные предметы или снаряжение зависит только от индивидуального мастерства игроков.

Народ признает лишь победителей.

“Учитывая текущую ситуацию, я бы не мог позволить себе проиграть, даже если бы хотел”.

После разговора с Лафеем Бадырей понял, что война обернулась против него.

- У нас нет будущего. Мы потерпим крах, вне зависимости от того, победим мы или потерпим поражение”.

- Тогда что же нам делать?

- В любом случае лучше выиграть, чем проиграть. Не нужно сражаться до полного изнеможения, вместо этого вызови самого Виида на дуэль.

- Он согласится?

- Кто знает. Однако наша единственная надежда заключается в прямом противостоянии между Бадыреем и Виидом. Если этого сражения не произойдет, на нас набросятся все высокоранговые игроки Центрального континента.

Роам, Цалис и другие главы известных гильдий. Печально известные пользователи Центрального континента жаждали сражения с Бадыреем.

“Пусть даже война сложилась не в нашу пользу, я никогда не проиграю такой ничтожной букашке. Я покажу им, на что действительно способен”.

Бадырей не собирался лишаться своего величественного титула Божественного Война, даже если империя Хэйвен рухнет.

Он хотел показать, что до самого конца никто не может встать у него на пути.

“Я должен победить Виида. Только так я могу сохранить свой титул”.

Черный Рыцарь полон подозрения.

Черный рыцарь всегда встревожен.

Черный рыцарь никому не доверяет.

Черный рыцарь обладает великой силой.

Атрибуты класса, которые разблокировались после того, как Черный рыцарь стал императором.

Его боевые навыки увеличивались, когда он убивал верных подчиненных.

- Я пожертвовал 7 легионами королевских рыцарей. А

значит... я непобедим.

Он чувствовал себя гораздо более могущественным, чем обычно.

Слабость Черного рыцаря.

Его слабостью была высокая вероятность возникновения мятежа или восстания среди подчиненных, однако эту стадию Бадырей уже прошел.

Он был благословлен богами всех религий и обладал наилучшим возможным снаряжением.

“С моей нынешней силой я мог бы охотиться на монстров 800-900 уровня”.

Я ничего не боюсь.

Я использую все, что у меня есть.

Даже если в конце меня ждет гибель.

“Я буду сражаться до конца. Я уничтожу Виида и всех, кто посмеет выйти против меня. Это будет непревзойденным достижением”.

- Жестокое обвинение!

Бадырей начал атаковать верхом на Суарте.

Всего за несколько секунд Суарт достиг своей максимальной скорости.

- Вжик.

Не отступая, Виид поднял меч Лоа и ударил со всей силы.

Клаанг

Раздался громкий звон и обе стороны отшатнулись.

_____

＜Непереносимый удар!

Атака противника нанесла 4,281 очко урока.

В течение 14 секунд все характеристики будут снижены на 3%＞

_____

Несмотря на меч Лоа и доспехи Небесного правителя, удар, поразивший его, был невероятно силен.

Бадырей тоже получил сообщение.

_____

＜Столкновение грубой силы!

Ударная волна, которая заставила трепетать вашу душу.

Здоровье уменьшилось на 891.

В течение 4 секунд вы будете подвержены эффекту паралича, физическая сила будет временно уменьшена.

Часть урона поглощена Суартом. ＞

_____

“Божественный воин Бадырей. Как и ожидалось, он силен”.

Виид сделал пару шагов назад.

Бадырей, сидя на лошади, еще трижды взмахнул мечом, однако все его атаки были отклонены.

Несмотря на это, Виид почувствовал огромную мощь, стоящую за ними.

“По оценкам экспертов уровень Бадырея находится в районе 600... кроме того, у него несколько предметов снаряжения, которые я не могу опознать”.

Виид был экспертом в том, что касалось Королевской дороги, но даже он видел многие из его предметов в первый раз.

Оба противника были экипированы лучшим снаряжением!

“Я превратился в орка Каричи, но даже в такой форме мне приходится прилагать усилия для защиты. У него ненормально высокие характеристики, кроме того ему дарованы различные благословения, например, растущая сила от культа Бога Войны Батали”.

Он мог сделать приблизительную оценку его возможностей.

За свои приключения Виид помог представителям различных религий и смог достичь с ними определенной близости.

Будучи императором, Бадырей использовал свою власть, статус и богатство, чтобы получить их благословения.

“Быть отброшенным назад при лобовом ударе... я мог бы сильно проиграть ему в физической силе, если бы не трансформация в орка Каричи”.

Благодаря своим приключениям и скульптурным техникам, он смог поднять характеристики до невероятных значений.

При сражениях с другими пользователями это было его главным преимуществом, однако Бадырей, благодаря своим боевым достижениям, также обладал ненормально высокими характеристиками.

С момента открытия Королевской Дороги он вместе с членами своей гильдии охотился только на монстров уровня босса.

После рудников Мельбурна он объединил Центральный континент и сосредоточился на битвах, что, несомненно, сделало его сильнее.

- Еще один техника, Блистательный Пакт. Меч Природы.

С каждой последующей атакой он становился быстрее и наносил все более мощные удары.

Этот мощный боевой навык был похож на Хераимское Фехтование, но активировался автоматически после каждых 30 атак, даже если часть из них не попадала в цель.

“Уровень, снаряжение, заклинания, Все практически идеально”.

Множество последовательных атак.

Виид заблокировал или отклонил их все.

После легкого обмена ударами он активировал три секретных техники меча одновременно.

Большой меч Бадырея был окутан пылающим пламенем.

“Еще один раунд”.

Виид смог выстоять, уперевшись ногами в твердую почву.

Кланг Кланг Кланг

Бадырей атаковал еще раз, мечи яростно схлестнулись, выбив искры.

Пространство вокруг них заполонили огненные шары, а накатывающие ударные волны каждый раз отталкивали тело Виида назад.

Блистательный Пакт - это навык, который временно утраивает боевую мощь пользователя.

Меч Природы добавляет к атаке более одного природного атрибута.

Атаки Бадырея вызывали бесчисленное множество стихийных элементов, таких как огонь, ветер, вода, земля и лед.

Виид был изрезан острыми ветрами и атакован мощными потоками воды.

Твердая почва под ногами вдруг раскололась, а вокруг все покрылось льдом.

Вдобавок ко всему, целясь ему в бок и тыл, по воздуху летел еще один меч.

_____

<Воздействие последовательных атак!

Быстрые атаки противника наносят дополнительный урон.

Урон накапливается!

Здоровье уменьшилось на 3,381. >

_____

“Это довольно-таки тяжело. Если бы не броня, я был бы серьезно ранен”.

Виид ухмыльнулся.

Когда Виид превращался в орка Каричи, он предполагал, что его физическая сила будет превосходить противника, однако он ошибся.

Сила атак и уровень мастерства, с которым Бадырей использовал свои навыки были превосходны.

Более того он прекрасно управлял Суартом, что позволяло ему отступать на большое расстояние, когда Виид контратаковал.

“Он очень хорошо комбинирует навыки. Уровень его мастерства не сравниться с тем, что было на рудниках Мельбурна. Я видел несколько записей его недавних сражений, но, похоже, он не показывал своих истинных способностей”.

Один из многих способов, которыми пользователи пытались унизить Батарея, было прозвище “Последний Удар”.

Это означало, что он наносит боссу, чье здоровье было снято до минимума гильдией Гермес, последнюю атаку, чтобы получить опыт и бонусы от его убийства.

По сравнению с Видом, который добился всего своими руками, его достижения могли показаться очень мелкими и незначительным.

Тем не менее, встретившись с ним в прямом противостоянии, можно было почувствовать его невероятную силу.

- Разрушительный Удар, Вращающийся Разлом, Заклинание Взрыва, Палач!

Бадырей продолжил свою безжалостную атаку, активируя последовательные навыки.

- Безумный Тиран! - атаки Бадырея принимали такую форму, что их невозможно было полностью избежать.

Глава 18.1. Виид и Бадырей (часть 5)

- Хмм.

- Вау.

- Поразительно.

Друзья Виида наблюдали издалека.

- Бадырей действительно силен.

- Серьезно. Я думал, что телеканалы преувеличивают, рассказывая о его силе, однако его боевые навыки действительно достойны восхищения.

- Его конь, он тоже невероятен. Как быстро он реагирует на атаки. Мгновенно уклоняясь от них, уходит в сторону и отступает назад, а после снова резко бросается вперед.

Они сидели на спине парящего в небе Бараага.

Авиаки, маги, использующие заклинание полета, и другие игроки наблюдали за битвой Виида и Бадырея с воздуха.

- С Бадыреем шутки плохи.

- Думаешь его просто так называют Божественным Воином?

- Виид-ним ведь не проиграет, не так ли?

- Не могу сказать точно... но он выглядит загнанным в угол.

- Черт. Бадырей к тому же верхом на коне. Это не несправедливо.

Игроки, которые верили, что Виид победит, теперь начали сомневаться в этом, увидев истинную силу Бадырея.

За всю битву, он ни разу не остановился, чтобы перевести дыхание. Каждую секунду он активировал серию последовательных атак.

Виид в ответ либо блокировал удары, либо уклонялся от них. Однако каждый раз, когда их мечи сталкивались, Бадырей оттеснял его назад, от чего на земле оставались глубокие борозды.

Объединившие свои усилия Бадырей и его конь Суарт, атаковали слаженно, как будто были единым целым. Это напоминало сцену из красивой замысловатой картины.

Так сказать, рыцарь, побеждающий уродливого прислужника орков.

"Хмм. Черный рыцарь на прекрасном скакуне выглядит лучше, чем Виид-ним".

“Мы друзья Виид-нима, но, если смотреть со стороны, то героем кажется Бадырей”.

“Это предел ассасина... Я бы не выстоял в такой битве. Тем не менее, мой клинок может перерезать любую глотку в мгновение ока”.

“Пф... Я тоже хочу сражаться”.

Пейл, Сурка, Приправленный Краб и Питон.

Каждый из них думал о своем, что не мешало им наслаждаться развернувшейся перед ними битвой.

Причина, по которой они спокойно наблюдали. Они точно знали, что Виида нельзя так просто победить.

“Это точно. Бадырей без сомнения проиграет”.

“Он должен был заподозрить неладное, когда Виид-ним бросил ему вызов. Нельзя так слепо бросаться вперед, увидев хорошую возможность. Это кратчайший путь к разрушению своей жизни”.

“Когда Виид охотится на монстров, он не допускает ни единой ошибки. Его охота больше похожа на чудо. Однако его самой большой слабостью может быть вот такая битва лицом к лицу. Сила против силы. Если ты сможешь превзойти его в силе и скорости... Нет. Виид все равно победит. Он словно злодей, чья хитрость и изворотливость превосходит все то, что вы можете себе представить”.

“Бадырей - сила с которой нужно считаться... Однако есть те, кого нельзя победить одним лишь стремлением”.

По многим причинам друзья Виида были уверены в его победе.

С момента начала биты прошло 3 минуты.

Виид был вынужден защищаться.

Бадырей, казалось, обладал бесконечной выносливостью и отбрасывал Виида назад, не давая ему и шанса оправиться.

Ганг! Лязг! П-п-пат!

В то время как Бадырей сам, не переставая орудовал мечом, еще один меч атаковал с воздуха.

Суарт бросался в атаку, как только дистанция между ними увеличивалась.

Бадырей верхом на Суарте наносил бесчисленное множество ударов.

- Ваааау!

- Великолепно!

- Ура Гильдии Гермес!

- Божественный Воин Бадырей победит!

Солдаты лагеря империи Хэйвен шумели словно на фестивале.

- Виид-ним. Так держать!

- Ты можешь выиграть! Не принимай удары на себя, уклоняйся!

- Травяная каша, Травяная каша, Травяная каша!

Выкрики членов культа Травяной Каши становилось все более

неистовыми и стали распространяться словно лесной пожар.

2-й Меч безучастно наблюдал за впечатляющей битвой, и вдруг ему в голову пришла странная мысль.

- Мастер. По поводу младшего.

- Ммм?

- Он сражается словно на турнире по боевым искусствам. Он энергично обороняется и, кажется, анализирует соперника.

- Похоже на то.

Первый Меч кивнул.

Больше всего он хотел, чтобы Виид победил Бадырея с помощью одной лишь грубой силы.

- Тогда я смогу похвастаться всему миру, что он мой ученик.

С самого начала Бадырей сражался гораздо лучше, чем ожидалось. Казалось, он превосходил Виида и по базовым физическим характеристикам, и в умении использовать навыки.

- Безусловно. Наш младший превосходно блокирует атаки Бадырея.

- Да. С первого взгляда казалось, что он блокировал удары в тот момент, когда замечал их. Теперь же это выглядело так, словно он предугадывал следующую атаку и реагировал заранее.

- Дыхание, перенос центра тяжести. Инстинктивное подсознательное поведение тела во время атаки. Он оценивает и подмечает все это. И когда он закончит...

То покажет клыки и яростно укусит противника прямо в его слабое место.

- Ку-ку. Жестоко раздавить противника, чтобы у того никогда больше не возникло мысли бросить ему вызов. У меня он научился сражаться как следует.

Первый Меч одобрительно посмотрел на Виида и улыбнулся. Эту улыбку, в лучшем случае, можно было назвать устрашающей.

“Я выиграю. Я смогу победить”.

Бадырей чувствовал себя уверенно.

Виид не отвечал на его удары. Вместо этого он отступал и, минимизируя урон, принимал его на себя

“Дело не в том, что он не отвечает. Он просто не может. Я изматываю его, не оставляя ему ни малейшей возможности контратаковать”.

Несмотря на то, что он блокирует мощные удары, урон, хоть и срезанный, все равно проходит.

< Сковывающий удар был заблокирован!

Здоровье противника уменьшилось на 728.

Физические характеристики уменьшены.

Меч, призывающий смерть, дополнительно нанес 1630

единиц урона.

Вы потеряли 231 здоровья. >

Однако его здоровье также постоянно уменьшалось.

“Эта скользкая крыса”.

Он заблокировал все его атаки с негативными ослабляющими эффектами, но накопившийся урон уже должен был быть довольно внушительным.

“Из всех существ он выбрал живучего орка…”

Сила, живучесть и скорость регенерации Здоровья орка Каричи были просто возмутительны.

Более того, Бадырей не мог понять, что у него за броня, ведь все его атаки наносили в четыре раза меньше урона, чем обычно.

То, как он быстро восстанавливается после стольких ударов, просто сводило его с ума.

“Даже если и так. Глупо было выбирать орка для сражения один на один. Чтобы воспользоваться всей его мощью, нужно уметь правильно использовать силу”.

Тот факт, что Виид мог принять облик существа любой расы, серьезно беспокоил Бадырея, когда тот думал о том, чтобы принять его вызов.

Однако, увидев его в форме орка, он почувствовал облегчение.

“На низких уровнях я часто сражался с орками. В них нет ничего особенного, кроме силы”.

Орки обладали большим телом и крупными мышцами, что делало их медлительными.

Даже для того, чтобы совершить небольшую атаку, им приходилось делать множество движений, а для тяжелых ударов они задействовали все тело, что уменьшало их ловкость и подвижность.

Для Бадырея, который мог немедленно контратаковать, это означало возможность нанести еще больший урон.

“Виид. Техника нанесения ударов в одну точку, которой ты так любишь пользоваться. Ее невозможно использовать в теле орка. Вместо этого, стоит тебе открыться, как я покажу мою собственную технику”.

Бадырей постепенно набирал обороты.

Он полностью контролировал бой, непрерывно атакуя, и, постоянно нанося урон.

“Если ты хочешь атаковать - попробуй. Если я дам тебе такую возможность”.

По его расчетам здоровье Виида уже должно было упасть ниже половины.

Если он собирается положить конец этим абсурдным эффектам доспехов, сейчас самое время.

Бадырей использовал свою секретную технику меча.

- Меч Природы.

Земля содрогнулась и раскололась.

Из нее вылетели огромные булыжники, которые мгновенно устремились в сторону Виида.

“Пожалуйста… просто сдохни уже”.

Бадырей активировал заклинание.

- Танец Дьявольских Клинков.

Его тело и меч стали темно-красными.

Навык, который требует жертвоприношения дьяволу. В качестве штрафа за его использование, все очки характеристик уменьшались на 2, а слава на 3000.

“Вы не видели этого ни в одной трансляции”.

Он приберег этот навык для неизбежной битвы с Виидом.

Он наносил ужасный, разрушительной урон, часть которого игнорировала защиту противника.

- Ураааааа!

Бадырей взмахнул мечом.

Глава 18.2. Виид и Бадырей (часть 5)

Виид не планировал в самом начале выкладываться на полную.

Можно понять уровень мастерства противника, находясь в обороне.

Этот метод обычно увеличивал шансы на победу.

То, что он был в облике орка и носил лучшие доспехи Королевской дороги, также было его преимуществом.

“Но все равно это просто нелепо. Его сила значительно превосходит остальных игроков”.

Он был на совершенно другом уровне, по сравнению с теми, кто хвастался своим местом в рейтинге.

Комбинирование навыков и скорость атаки были невероятно быстрыми, а его выносливость не закончится, даже если он будет сражаться весь день.

“Он сейчас в начале 600-х уровней. Может быть, даже в районе 620, учитывая характеристики его снаряжения”.

Сейчас Бадырей был даже сильнее, чем Виид, когда тот достиг 600-го уровня и стал Великим Императором Пустыни.

В то время у персонажа Виида было множество недостатков, потому что ему было необходимо как можно сильнее ускорить свой рост. Это была его первоначальная цель - достичь как можно более высокого уровня, даже если баланс нарушится.

Сначала атаки Бадырея казались резкими, но потом он привык блокировать их.

“Разнообразие его навыков просто поражает. У него действительно много техник. Похоже, он изучил все полезное, что смог найти на Центральном континенте”.

Виид проанализировал огромный объем данных.

Его Здоровье падало, когда он в форме Орка Каричи блокировал удары, но это не имело значения.

“Нет нужды затягивать эту битву. Я могу тотчас же положить этому конец”.

Этому бою не суждено было длиться 20 или 30 минут.

Виид долгое время готовился к этому моменту.

- Танец Дьявольских Клинков.

Огромная аура устремилась к нему, когда Бадырей активировал свой навык.

- А теперь исчезни.

В тот момент, когда меч начал опускаться, Виид активировал сразу два навыка.

“Ваяние Времени, Хераимское Фехтование”.

В тот момент, когда была активирована финальная секретная техника ваяния.

Весь мир застыл.

Наблюдавшие издалека игроки, летающие в небе авиаки; даже Бадырей замер с высоко поднятым мечом.

Виид сделал три шага вперед и взмахнул мечом.

Вы успешно нанесли одну последовательную атаку.

Ловкость увеличена на 20%.

Как только Меч обрушился на голову Бадырея, мир снова пришел в движение.

- Ууургх!

< Критический Удар!

Вы нанесли мощный удар в голову.

Фоновый навык был принудительно отменен.

Максимальный запас маны противника временно уменьшен на 15%.

Крылатый Шлем Гуцаина поглотил 64% физического урона.

Вы нанесли противнику 16,341 очков урона.

Меч Лоа нанес 28% дополнительного урона. >

Это был точный разрушительный удар, нанесенный огромным телом Орка Каричи.

Даже конь Бадырея пошатнулся.

Тем не менее это было только начало.

< Остаток Энергии Мгновения: 128,472 >

Виид с самого начала редко использовал технику Ваяния Времени.

“Я должен беречь ее. Когда придет время, я использую все это сразу”.

Он бережно копил Энергию Мгновения во время квестов, охоты и использования скульптурных техник.

Во время фестиваля на Равнине Гарнав он накопил невероятное количество энергии и терпеливо ждал Бадырея.

“В самом деле, в драке нельзя сражаться честно”.

Бадырей попятился и в ответ использовал защитное заклинание.

- Нерушимая Стальная Стена.

Он действовал рефлективно, потому как не мог ожидать, что такое ужасное заклинание, как Танец Дьявольских Клинков, будет прервано и контратаковано.

“Я полностью изучил твой стиль ведения боя. Я знал, что ты

будешь использовать Нерушимую Стальную Стену”.

Виид быстро отреагировал.

Нерушимая Стальная Стена была навыком, который выдерживал до 100,000 лобовых физических повреждений.

Это был редкий секретный навык война, который можно было получить, лишь достигнув особых условий.

“Как я и думал”.

Перчатки Пространственных дверей.

Виид прошел через полупрозрачный круг портала и появился позади Бадырея.

Удар!

Вы успешно нанесли 2-ю последовательную атаку.

Сила увеличена на 40%.

Его мощный удар обрушился на Черного Рыцаря.

_____

< Критический Удар!

Вы нанесли смертельный удар.

Головокружение! Замешательство!

Ожерелье Ми-Нэ уменьшило воздействие негативных эффектов.

В Крылатом Шлеме Гуцаина образовалась небольшая трещина, в результате чего прочность уменьшилась на 5.

Здоровье противника уменьшилось на 7023. >

_____

Одним ударом Виид скинул Бадырея с коня.

- Непробиваемый Щит.

Он использовал другое защитное заклинание.

В воздухе появился еще один меч, который должен был защитить его, но в этот момент мир снова застыл.

Ваяние Времени!

Техника была активирована меньше, чем на пол секунды, но Виид успел атаковать до того, как защитное заклинание активировалось.

Удар!

Меч Виида снова поразил Бадырея в голову.

_____

< Вы успешно нанесли 3-ю последовательную атаку.

Ловкость увеличена на 20%.

Вы успешно нанесли 4-ю последовательную атаку.

Сила увеличилась дополнительно на 40%.

Вы успешно нанесли 5-ю последовательную атаку.

Вы успешно нанесли сокрушительный удар. >

_____

< Критический Удар!

Вы нанесли два последовательных удара в одну точку.

Разрушительная сила увеличена!

Доспех поврежден!

Крылатый Шлем Гуцаина получил значительный урон и потерял способность уменьшать физические повреждения.

Здоровье противника уменьшилось на 23,349. >

Он с поразительной точностью провел уверенную серию атак.

“К твоему сожалению, исход этой битвы был предрешен еще до ее начала”.

Он был уверен, что сможет воспользоваться этими мгновениями.

“Техника Ваяния Времени”.

Непобедимый навык, который останавливает весь мир.

“Наконец-то я отомщу тебе за рудники Мельбурна. Я никогда не отпускаю свою добычу”.

Виид без колебаний взмахнул мечом.

“Отправляйся... в ад”.

Глава 19.1. Виид и Бадырей (часть 6)

_____

< Вы успешно провели 6-ю последовательную атаку.

Сила увеличена на 50%.

Ваши атаки будут наносить урон по площади равный 15% от общей силы атаки.

Вы успешно провели 7-ю последовательную атаку.

Ловкость увеличена на 30%.

Сила увеличена на 20%.

Вы можете наносить дальние атаки, каждая из которых будет потреблять 1.500 маны. >

_____

Тупые, режущие, колющие удары сыпались на Бадырея один за другим.

Сила перестала расти после 15 успешных последовательных атак.

Невероятная мощь Орка Каричи достигла своего пика.

- Ку-ку!

Бадырей пытался убежать, но куда бы он не пошел, на него сыпались бесконечные удары Виида.

Используя Перчатки Пространственных Дверей, Виид исказил пространство и остановил время на 1 секунду.

Используя подмеченные им слабые места, Виид без труда обходил все защитные заклинания, и его бесчисленные атаки достигали цели, нанося Черному Рыцарю серьезный урон.

- Звезда Поринга!

Бадырей был вынужден активировать уникальную способность своего кольца.

Эта способность позволяла моментально восстанавливать 80% потерянного Здоровья, но в данной ситуации это не могло его спасти.

_____

< Вы успешно провели 21-ю последовательную атаку.

Удар, способный расколоть гору, обрушился на вашего противника! >

_____

< Вы успешно провели 22-ю последовательную атаку.

Вы нанесли противнику урон равный 10% от его максимального запаса Здоровья.

Вы вызвали у противника Кровотечение!

Вы нанесли тяжелый удар.

Вы успешно провели 23-ю последовательную атаку.

Ваш мощный удар сбил противника с ног.

Противник находится в беззащитном состоянии!

Вы успешно провели 24-ю последовательную атаку.

Противник оглушен.

Вы нанесли рекордное количество урона.

Доспехи противника уничтожены.

Вы успешно провели 25-ю последовательную атаку.

Пронзающий удар!

Меч пронзил противника со скоростью света, разрезав его прямым ударом. >

Менее чем за 15 секунд Виид идеально провел все последовательные атаки.

Орк Каричи обрушил на Бадырея множество рубящих, режущих и пронзающих ударов.

И вот, меч безжалостно пронзил лицо Бадырея.

Вслед за 29-я атакой послышался громкий взрыв.

Ба-баааааах!

< Император Империи Хэйвен, Черный Рыцарь, жаждущий славы, обрел вечный покой.

Вы получили новый уровень.

Вы получили новый уровень.

Вы получили боевой титул "Истинный мечник".

Урон, наносимый техниками Владения Мечом навсегда увеличился на 2%.

Вы получили боевой титул "Тот, кто упокоил Черного Рыцаря".

Скорость роста и лояльность ваших подчиненных существенно увеличились.

Благодаря выдающимся боевым достижениям Слава увеличилась на 38.918.

Харизма увеличилась на 2.

Сила увеличилась на 1.

Максимальный запас Здоровья увеличился на 1.500.

Честь увеличилась на 15.

Благодаря выдающимся боевым достижениям все характеристики увеличились на 2.

Уровень Владения Мечом увеличился. >

умер.

"Я действительно сделал это..."

Хоть Виида и распирало от радости, его руки не остановливались ни на секунду.

Нужно поторопиться!

_____

< Вы подобрали Грааль Пламени. >

_____

< Вы подобрали Клинок Ветра. >

_____

< Вы подобрали материал высшего класса, Радужную Ткань. >

_____

< Вы подобрали Кинжал спокойствия. >

_____

Подняв все выпавшие предметы, Виид наконец-то позволил себе расслабиться и осознать реальность произошедшего.

Божественный Войн Бадырей.

Император Империи Хэйвен и самый могущественный игрок за всю историю существования Королевской Дороги был повержен.

Это была напрасная смерть, которая настигла его всего за один миг. Однако для этого Вииду пришлось потратить около 90.000 очков Энергии Мгновения.

Он ждал этого момента и готовился к нему долгое время. Наконец, его усилия дали плоды, все прошло идеально, Черный Рыцарь не оказал ни малейшего сопротивления.

Быстрая, чистая победа.

"Я выиграл".

Виид широко раскинул руки.

Он смотрел на бескрайнее голубое небо и видел бесчисленное множество игроков, застывших в немом удивлении.

Все их взгляды были направлены на него.

- Граааа-аааа-ааа!

- Я - сильнейший!!

Рев Орка Каричи звонким эхом прокатился по Равнине Гарнав.

***

Поначалу северные игроки были встревожены.

- Виид-ним должен победить.

- Бадырей невероятно сложный противник. Он сильнейший на Версальском Континенте.

- Как ни посмотри, это не похоже на честный бой. Виид-ним долгое время был занят выполнением квестов.

- Да. Кроме того, он весь день сражался с армией Империи Хэйвен. Должно быть очень тяжело сохранять концентрацию такое длительное время.

У игроков было множество причин беспокоиться за Виида.

Одни из них привязались к Вииду еще в те далекие дни, когда Мора была маленьким городком.

Прикладывая общие усилия для процветания и развития Моры, игроки стали одной семьей, и теперь они испытывали глубокую привязанность и симпатию по отношению к Вииду.

Игроки, присоединившиеся к северу позднее, постепенно узнали историю Моры и тоже полюбили его.

- О нет! Бадырей просто избивает его.

- Только посмотрите на это. Я знал, что это безнадежно.

- Разве мы не должны вмешаться?

- Отряд Ядовитой Грибной Каши готов к бою. Это общая битва. Давайте сражаться все вместе. Мы должны помочь Виид-ниму!

- Вперед! Передайте остальным!

Северные игроки больше не могли оставаться безучастными и начали шуметь.

Игроки Центрального Континента просто хотели узнать, кто победит, для них это была лишь интересная битва. Северные же игроки, которые считали Королевство Арпен своим домом, не могли сдержаться.

Они волновались каждый раз, когда Виид подвергался атакам.

- Почему Виид-ним каждый раз должен сражаться ради нас в таких тяжелых битвах?!

- Да. Давайте сражаться все вместе! Почему мы бездействуем, в то время как Виид-ним защищает нас ценой собственной жизни?

Только задумайтесь! Именно по этой причине нам так весело и беззаботно живется в Королевстве Арпен! Виид-ним выполняет всю тяжелую и грязную работу за нас, он охотится и выполняет квесты лишь для того, чтобы нам легче жилось.

Северные игроки пришли в ярость. Они больше не могли сидеть сложа руки.

- Даже сейчас, когда мы говорим это, он отчаянно борется... за всех нас.

Это несправедливо! Я сойду с ума, если продолжу безучастно наблюдать за этим.

Если бы все люди заботились только о своем благополучии и удовлетворяли свою собственную жадность, такой совершенный и благородный человек, как Виид-ним никогда бы не появился. Если бы Виид-ним встал на сторону Гильдии Гермес, он бы горя не знал и жил бы спокойной беззаботной жизнью.

- Я согласен. Мы все в долгу перед ним.

- Давайте покажем Гильдии Гермес нашу ярость!

- Оружие к бою! Я лично убью каждого из них.

Все северные игроки, мужчины и женщины, вскочили, схватив оружие.

В этот момент 10 миллионов разъяренных игроков были готовы броситься в бой.

Глава 19.2. Виид и Бадырей (часть 6)

- Всем сохранять спокойствие и оставаться на своих местах. Виид-ним ведь сказал вам. Он победит, несмотря ни на что, - раздался голос Лемон.

- ...

- Хм.

Как по волшебству шум затих. Северные игроки успокоились.

- Виид-ним заранее предупредил нас о том, что не нужно жалеть его. Не беспокойтесь об этом. Он в порядке, пока все жители севера живут мирно и счастливо, не испытывая нужды.

Игроки чувствовали безграничную благодарность. Даже по отношению к собственным родителям, они не испытывали таких чувств.

- Виид-ним сказал, что у него есть небольшая просьба – чтобы после окончания войны все могли жить в мире.

Эти слова нашли отклик в сердцах всех присутствующих.

- Итак. Пока мы наблюдаем за его битвой, я расскажу вам об истинных чувствах Виид-нима, - продолжила Лемон.

- Его истинные чувства? Ты расскажешь нам о его желании?

В этот момент толпе появились старейшие Члены Культа Травяной Каши. В руках они держали целые стопки бумаги.

Внезапно они стали раздавать листовки.

< Возможность изменить вашу жизнь! Успейте первыми купить коттедж на территории Пухольского аквапарка!

Крупнейший транспортный пункт!

Активная туристическая зона!

Вы можете приобрести коттедж в крепости Пухоль, славящейся своим потрясающим аквапарком, всего за 180 золотых.

Большой сад, терраса, роскошное европейское освещение.

Прекрасный вид на весь аквапарк.

Жилье, которое скоро вырастет в цене.

Только сегодня и только сейчас вы можете приобрести его за столь выгодную цену.

По поводу кредитов обращайтесь в Торговую Компанию Манауэ. >

Листовки были украшены великолепными иллюстрациями Юрин.

Аттракционы, бассейны, счастливые эльфы и живые скульптуры.

На углу были изображены резвящиеся дельфины, акулы и скелеты, а также гномы устраивающие пивную вечеринку.

- Ничего себе... Коттедж.

- Даже на рисунке это выглядит впечатляюще.

- Я думала, что это будет стоить огромных денег. Однако цена всего 180 золотых - я смогу купить его, продав лишь часть своего снаряжения.

- Для нас это слишком дорого.

- Они ведь предоставляют кредиты. Мы можем прилежно охотиться и постепенно расплатиться за него.

Всего за несколько минут северные игроки, наблюдавшие за сражением, купили больше миллиона коттеджей.

Даже с учетом налогов и расходов на строительство, прибыль была просто астрономической, не меньше 100 миллионов золотых.

Манауэ усмехнулся.

"Благодаря кредитам я смогу заработать еще и на процентах... Более того, мы будем производить новую мебель и посуду, а значит получим еще больше прибыли".

Его способность использовать любую ситуацию для получения денежной выгоды просто невероятна!

Манауэ не переставал восхищаться хитрыми трюками Виида, которые вызывали у него благоговение.

- Ваааау! Вперед!

- Виид! Виид! - закричали игроки, когда Орк Каричи начал контратаковать.

Он сразу же взял верх над Бадыреем, не давая тому и шанса ответить на атаку. Как северный игроки, так и Гильдия Гермес - все присутствующие были шокированы.

Вдруг все затихло. Равнина Гарнав погрузилась в полную тишину.

Не было слышно ни единого вздоха.

Ни единого звука.

Казалось, что на несколько секунд звук перестал существовать.

И вот...

Рев Орка Каричи эхом раздался на Равнине Гарнав, выведя игроков из оцепенения.

- Граааа-аааа-ааа!

***

- Ураааа-ааааааа-аааа!

- Кричите изо всех сил!

Игроки Королевства Арпен кричали так громко, как только могли.

- Виид-ним... Виид-ним!

- Отныне сильнейшим на континенте является Бог Войны Виид-нииим!

- Божественный Войн Бадырей был побежден. Теперь Виида действительно можно назвать Богом Войны!

- Он с легкостью превзошел Божественного Воина... просто он лучший.

- Я знал, что все так и будет! Я был уверен, что Виид-ним победит!

Лагерь Королевства Арпен праздновал победу. В то же время, лица членов Гильдии Гермес перекосились от разочарования.

- Бадырей-ним...

- Никогда бы не подумал, что он может проиграть в битве один на один.

Мало того, что их армия находилась в безвыходном положении, так еще и Бадырей проиграл главную битву.

- Как мы вообще могли оказаться в таком положении?

- Уму непостижимо.

- Как атаки Виида могли быть настолько мощными...

- Кроме того, вам не показалось это странным? Он двигался так внезапно, словно телепортировался.

- Да какая теперь разница? Какой бы трюк он не использовал, факт остается фактом - Бадырей был повержен.

"Крах", - именно так лучше всего можно было описать положение Гильдии Гермес.

- Убьем их!

- Давайте отомстим за все наши мучения, за их диктатуру на Центральном Континенте!

- Мы ждали слишком долго. Наконец пришло время отомстить за Парящую Гильдию!

Гневные возгласы исходили не от северный игроков.

Теми, кто достал оружие и начал атаку, были игроки Центрального Континента.

- Черт!

- Они наступают! Эта битва неизбежна.

Члены Гильдии Гермес нахмурились, увидев приближающихся к ним игроков.

– Всем приготовиться к бою.

Приказ Аркхима был передан войскам по каналу гильдии.

Именно он имел право командовать армией в отсутствие Бадырея.

- Что за Парящая Гильдия? Такая вообще существовала?

Стоявший рядом гигантский рыцарь Баймонг, кивнул.

- Да, мы уничтожили их давным-давно. Они сопротивлялись

даже после того, как мы завоевали их территорию, поэтому был отдан приказ убить их всех. Мы забрали себе все их торговые лавки и земли, а также убили всех членов их семей, чтобы другим неповадно было.

- Тогда они должны были затаить на нас глубокую обиду.

- Полагаю, что так. Нас это не особо заботило.

Завоевывая Центральный Континент, Гильдия Гермес нажила себе множество врагов, одним из которых было Королевство Хэйвен.

Те, кому пришлось скрываться в тени, во время правления Гильдии Гермес, теперь вытащили свои мечи и бросились на них.

Аркхим выдохнул.

– Сражайтесь до последнего.

Теперь их судьба была предрешена.

Войска, которыми командовал Бадырей считались сильнейшей элитой Гильдии Гермес за все время ее существования.

Выиграть эту битву можно лишь убив всех, кто сражается на стороне Королевства Арпен.

- Мы оказались в безвыходном положении, но можем сохранить свою честь. Сражайтесь достойно.

- Они хотят задавить нас числом. Я покажу им, что значит настоящая сила.

- Если вы собираетесь победить, вам придется отдать множество жизней в этом сражении.

- Хе-хе. Будет весело. Я давно хотел поучаствовать в таком заварушке.

С момента создания Гильдии Гермес все ее члены жили, чтобы сражаться и убивать. Они наслаждались собственной силой и забывали про осторожность.

- Убьем всех, кого только сможем!

- Растопчите этих надоедливых насекомых!

- Вперед!

Члены Гильдии Гермес покинули свой лагерь и бросились вперед. Несмотря на то, что исход битвы был предрешен, их сердца пылали желанием сойтись в яростной схватке.

– Гильдия Черного Льва. Поднимите свой флаг.

– Гильдия Роам! Покажите им нашу решимость.

- Гильдия Облако. Мы будем жить в Королевстве Арпен. Собрать войска!

– Наемники Черного меча. Вы знаете приказ. Уничтожить Гильдию Гермес!

Престижные Гильдии прошлого.

Будучи ослабленными Гильдией Гермес, они давно потеряли

свою власть и укрылись в Королевстве Арпен. Раньше они обладали обширными территориями, а в их рядах было множество сильных игроков.

Благодаря фестивалю, проходившему на Равнине Гарнав, им удалось собрать бывших соратников и вернуть часть былой силы. Теперь, когда Бадырей мертв, а победа Королевства Арпен - дело решенное, они решили возглавить войско.

- Мы не можем позволить им обойти нас! Отряд Куриной Каши, вперед!

- Члены отряда Ядовитой Грибной Каши, хватит стоять на месте! Быстрее, поспешите!

Северные игроки тоже стали выступать.

100 миллионов пользователей, которые безучастно наблюдали за битвой между Виидом и Бадыреем, теперь безжалостно атаковали армию Империи Хэйвен.

Прилетевшие на спинах авиаков игроки сыпались с неба, гигантские живые скульптуры тоже начали атаку.

Несмотря на то, что на поле боя находилась Королевская Гвардия Бадырея и лучшая элита Гильдии Гермес, преимущество было не на их стороне.

Глава 20.1. Ярость Кэйберна (часть 1)

Лафей закрыл глаза.

"Вот и все".

Даже мысленно смирившись с поражением, он продолжал надеяться.

В его душе теплилась надежда, что произойдет какое-то чудо. Что Бадырей победит Виида, и армия Империи Хэйвен разгромит Королевство Арпен.

На войне может случиться все, что угодно, поэтому он надеялся на некие неожиданные и благоприятные обстоятельства, однако все было напрасно.

"Даже если бы Бадырей выиграл в этой битве, это не помогло бы нам выбраться из критического положения... а так это просто худший сценарий развития событий из тех, что я предполагал".

После того как Бадырей проиграл, судьба Империи Хэйвен была предрешена.

- Мы сделали это! Сражайтесь!

- Давайте отомстим за все, через что нам пришлось пройти. Не жалейте их!

Совместная атака северных игроков и жителей Центрального Континента была поистине разрушительной.

Всякий раз, когда Гильдия Гермес атаковала врага с помощью магии, в ответ им летело еще больше заклинаний.

Солдаты и рыцари Империи Хэйвен были лучше подготовлены и обладали большей мощью, однако даже это преимущество было сведено на нет невероятным количеством противников.

Северные игроки, одержимые победой, напали на армию Империи Хэйвен, словно орда из ста миллионов зомби. Кроме того, игроки с Центральный Континента, которые раньше просто наблюдали за битвой, присоединились к Королевству Арпен, решив, что Империя Хэйвен встретила свой конец.

- Вперед!

- В атаку! Вперед!

Каждый из членов Гильдии Гермес сражался против нескольких десятков врагов. Если бы Гильдия Гермес и ее игроки не были сильнейшими на континенте, они бы уже давно были повержены.

- Мы не сможем удержать их.

- Их слишком много, сколько бы мы не убивали, количество врагов не уменьшается.

Лафей подошел к командующему армией Аркхиму.

- Я думаю, пришло время использовать наше последнее средство. У нас осталась еще одна возможность.

- У нас припасено что-то еще?

- Да, есть еще одно, крайнее, средство.

Лафей не стал пускаться в долгие объяснения и поделился с Аркхимом содержанием квеста.

< Драконье Яйцо

Вы обнаружили яйцо, оставленное зеленым драконом Аранкальдой и черным драконом Кэйберном.

После того как Аранкальда по какой-то неизвестной причине покинула логово, яйцо оставалось там еще долгое время.

Если люди попробуют навредить этому яйцу, то навлекут на себя ярость дракона.

Единственный способ избежать ярости дракона - бережно ухаживать за яйцом и дождаться рождения маленького дракона.

Уровень сложности: S.

Ограничения: Яйцо дракона было обнаружено. На данном этапе вы не можете отказаться от выполнения задания. >

Аркхим прочитал содержание квеста, но не смог понять намерений Лафея.

- Что ты собираешься с этим делать? Ты хочешь сказать, что мы должны выполнить квест и попросить дракона помочь нам?

- Нет, мы не знаем, как долго придется ждать, пока он вылупится. Кроме того, драконы редко вмешиваются в дела людей.

Драконы обладали абсолютной властью над Версальским Континентом. Они действовали в особом установленном порядке и никому не помогали, какими бы близкими друзьями они не были.

- У нас мало времени – что ты предлагаешь нам сделать?

- Мы должны уничтожить яйцо.

- Что? Уничтожить яйцо дракона? - удивленно воскликнул Аркхим.

- Верно. Я предполагаю, что уничтожение яйца вызовет специальное событие, которое может повлиять на судьбу всего континента. Помнишь Огненное Проклятие Царя Бельсоса?

- Это тот инцидент, из-за которого Гильдия Алые Крылья была уничтожена?

- Именно. Из-за жадности Гильдии Алые Крылья на всем континенте установилась невероятная жара. Я думаю, что здесь произойдет нечто похожее. Если мы уничтожим яйцо, месть Кэйберна обрушится на весь континент.

- Ты что серьезно? Зная это, ты все равно хочешь уничтожить это яйцо?

Драконы были сильнейшими существами Королевской Дороги. Даже Гильдия Гермес не осмеливалась бросить им вызов.

- Если мы не можем захватить этот континент, лучше вообще уничтожить его.

Услышав это, Аркхим ужаснулся. Он знал, что Лафей одержим завоеванием континента, но не предполагал, что настолько.

Теперь он стоял перед выбором. Он должен был принять решение: позволить Гильдии Гермес сгинуть здесь и сейчас либо вызвать неконтролируемое бедствие, которое может уничтожить весь континент.

- Хорошо. Мы не можем так просто проиграть. Давай устроим им настоящее представление.

***

Горам.

Так звали одного игрока, который недавно присоединился к Королевской Дороге и начал играть на Центральном Континенте.

Его двоюродный брат состоял в Королевской Гвардии Бадырея, поэтому в качестве стартовой территории он выбрал Центральный Континент, в то время как все остальные предпочитали Королевство Арпен.

Сейчас он был уже 102-го уровня.

Двоюродный брат поддерживал его, снабжал хорошим снаряжением и позволял бесплатно использовать охотничьи угодья Гильдии Гермес. Благодаря своему положению в Гильдии он мог дать Гораму множество привилегий, что значительно ускоряло его рост.

"Когда я закончу... этих денег хватит, чтобы купить целую квартиру", - подумал Горам причмокнув губами.

Некоторое время назад сам Лафей лично обратился к нему с просьбой:

- Возьми это яйцо. Когда я свяжусь с тобой, уничтожь его прямо посреди лагеря Королевства Арпен.

"Интересно, что произойдет, если я уничтожу это яйцо? Оно взорвется?"

Это простое задание.

Уровень Горама был низким, у него не было метки убийцы, и он не был официальным членом Гильдии Гермес, поэтому его появление в рядах армии Королевства Арпен не вызовет никаких подозрений.

Когда разразится битва на Равнине Гарнав, он просто смешается с толпой северных игроков и уничтожит яйцо.

Лафей также заранее дал ему специальный предмет.

Молот Каменного Бога.

Это особенное оружие, тот кто использует его без разрешения бога, сразу же взорвется, поэтому ударить он сможет только один раз.

"Что ж... На кону покупка квартиры... Это стоит того".

Горам с нетерпением ждал приказа Лафея.

Когда Виид победил Бадырея и многочисленные игроки набросились на Гильдию Гермес, он стал беспокоиться, что его миссию могут отменить, однако в этот момент ему пришло сообщение:

- Лафей: Уничтожь его прямо сейчас.

Горам с облегчением вздохнул, достал из рюкзака огромное белое яйцо и положил его на землю.

- Что это такое?

- Это страусиное яйцо? Оно просто огромное!

- Разве это не камень?

Окружающие игроки были заинтригованы странным предметом, но Горам не обращал на них никакого внимания. Сейчас их реакция не имела значения.

Все, что я должен сделать, это достать яйцо, взять Молот Каменного Бога и ударить по нему.

Горам помнил, что поднять Молот Каменного Бога нужно в последний момент, потому что примерно через секунду после этого он взорвется и умрет. Он должен был достать яйцо и ударить, в ту же секунду, как поднимет молот.

"Я готов умереть, это принесет мне квартиру, что тут колебаться? "

Он достал Молот Каменного Бога

*Дзынь! *

_____

< Вы экипировали Молот Каменного Бога.

У вас недостаточно Веры.

У вас недостаточно Силы.

У вас недостаточно близости с землей.

Снимите Молот, прежде чем гнев Каменного Бога достигнет... >

_____

Горам не стал читать уведомление.

Он сосредоточился и с силой опустил молот на яйцо.

*К-рк-ра-к! *

Яйцо разбилось вдребезги, а тело Горама было уничтожено проклятием Бога.

_____

< Вы потеряли жизнь из-за ярости Каменного Бога. >

_____

< Вы уничтожили яйцо черного дракона Кэйберна.

Вы уничтожили яйцо, заложенное черным драконом Кэйберном и зеленым драконом Аранкальдой.

Ярость дракона прокатится по всему континенту... >

_____

Глава 20.2. Ярость Кэйберна (часть 1)

- Мы победили.

- Победа наша.

Сидя на спине птицы Поро, Виид слушал радостные крики игроков, сражавшихся на стороне Королевства Арпен.

Оставшиеся игроки Гильдии Гермес все еще держались. Лучший элитный отряд, который победил в бесчисленном множествен сражений и завоевал Центральный Континент. Сейчас их было меньше, чем раньше, но каждый из них был очень силен, и северные игроки не могли так просто справиться с ними, тем не менее, вид, открывавшийся с неба, был невероятным - это выглядело так, словно вся Равнина Гарнав бросилась на них.

- Манауэ: Похоже, что Виид-ним объединит Версальский Континент и станет Императором.

- Карманные деньги: Мои поздравления. На территории Центрального Континента все еще остались враги, но я верю, что вы вскоре завоюете все земли... и построите Империю Арпен.

- Спрятанные деньги: Я буду усердно выполнять свои обязанности и развивать Торговую Компанию Манауэ. Предоставьте регион Бриттен мне!

Не только торговцы, желавшие заручиться поддержкой Виида, запели свои сладкие речи.

- Роам: Я надеюсь, что мы и дальше будем поддерживать дружеские отношения, Ваше Высочество.

- Цалис: Гильдия Черного Льва клянется вам в нашей вечной верности.

- Хальма: Я сделаю все, что вы прикажете. Если нужно, я даже буду чистить ваши ботинки.

Некоторые пользователи даже выстраивались в очередь, чтобы поговорить с ним.

Виид размышлял о том, как он станет управлять Версальским Континентом в ближайшем будущем.

"Я создам множество парков развлечений, подобных Пухольскому Аквапарку, где люди смогут проводить время с семьей. Горнолыжные курорты тоже должны приносить неплохой доход".

Для начинающих он собирался проложить лыжную трассу с вершины горы высотой 8.800 метров.

"Если построить на Центральном или Северном Континенте горнолыжный курорт, находящийся на высоте более 1 км, не будет отбоя от желающих".

"Гостиницы, рестораны, ночные клубы. Я создам множество

мест, где люди смогут тратить деньги".

Поля, где можно заниматься спортом, театры для живых выступлений. Виид хотел побудить люди тратить больше денег на развлечения и предметы роскоши.

"Я не буду устанавливать высокий налог на предметы первой необходимости. Однако люди, покупающие предметы роскоши, обычно щедрее".

Он без колебаний собирался воспользоваться этим.

"Это еще не конец. Я создам идеальный мир, полный потребления и эксплуатации..."

Виид витал в облаках, предаваясь своим мечтам, как вдруг...

*Дзынь! *

_____

< Черный дракон Кэйберн обрушил на мир свою ярость. >

_____

Перед глазами игроков появилось короткое сообщение, а затем они увидели видеоролик.

***

Вначале Горам разбил яйцо Молотом Каменного Бога.

А затем...

Черный дракон Кэйберн, который жил в королевстве гномов.

Игроки увидели его логово, заполненное горами сокровищ. Те, кто впервые увидел дракона, были в восторге от его огромных размеров и притягательной красоты. Все его логово было украшено произведениями искусства и драгоценными камнями, отшлифованными гномами до идеального состояния.

Разъяренный черный дракон поднял свое огромное тело и взревел.

– Как вы посмели уничтожить мое яйцо? Люди... я накажу вас за вашу дерзость.

От его рева все вокруг затряслось. Сокровища гномов, предметы старины, все рухнуло на пол.

- Я убью вас всех. Всех до единого!

Кэйберн взмахнул передней лапой, поднял хвост, и снова издал жуткий рев.

Потолок рухнул, и вся пещера оказалась засыпана камнями.

- Граааа-аааа-аа!

*Бдыщь! *

Монстры, охранявшие логово, были погребены под завалом.

Это выглядело так, словно произошло землетрясение. Все логово стало рушиться.

Кэйберн расправил широкие крылья, в один миг избавившись от камней, и взмыл в небо.

Ролик продолжился.

Дракон пролетел над горными цепями Файгорн, Ульта и Норн. Теперь игрокам показывали маленькие города Королевства Тор. Перепуганные гномы в страхе падали на землю.

- Вы, люди, вы все заслуживаете смерти...

Кэйберн расправил крылья и снова взмыл в небо.

Он на огромной скорости пролетел над захватывающими пейзажами Королевства Тор и прибыл в приграничное Королевство Калламор.

Промышленный город Эделен - процветающий город, накопивший огромное богатство за счет сделок с Альянсом Бриттен, сейчас там проживало множество игроков.

- Ч-что это?

- Это дракон. Он разъярен!

Часть игроков находилась у городских ворот, часть внутри самого города. Сейчас их было меньше, чем обычно, но, тем не менее, были и такие игроки, кто не участвовал в битве на Равнине Гарнав. Эти люди с большим удивлением указывали на Кэйберна.

- Мерзкие люди. Я покажу вам свой гнев и навсегда оборву ваши жалкие жизни.

Кэйберн широко раскрыл пасть. Внутри собиралась кромешная тьма, которая с каждой секундой разрасталась все сильнее.

- Неужели...

- Дыхание Дракона? В самом деле? Он хочет испепелить нас!

Игроки начали паниковать.

Те, кто приближались к городу, быстро оценили ситуацию. Они издалека увидели Кэйберна и, развернувшись, помчались в обратном направление, однако большинство продолжило тупо пялиться на дракона.

Для них было чудом увидеть дракона вблизи, и они все еще не могли понять, что происходит в этой абсурдной ситуации.

- Исчезните, - прорычал Кэйберн и низверг пламя прямо на город.

Земля и здания, все плавились в ужасающем черном пламени, игроки мгновенно умирали, даже если дыхание не затронуло их - его пары были смертельно ядовитыми.

- Убейте оставшихся людей! - проревел дракон и использовал заклинание.

По всему городу стали появляться магические солдаты.

- Отомстим за Великого Кэйберна!

Это были солдаты, состоявшие из плоти и крови дракона. Они немедленно начали убивать граждан. Благодаря магическому благословению дракона, атаки игроков не могли навредить им.

- Я повелеваю! Разойдитесь по миру и накажите людей!

Заберите их земли, уничтожьте все, что им дорого.

Три горных хребта и подземелья Королевства Тор.

Многочисленные горы, равнины, болота, реки и подземелья региона Калламор.

По приказу Кэйберна монстры заполонили все вокруг и направились к человеческим городам и деревням.

- Убьем людей!

- Отомстим за Кэйберн-нима!

- Они заплатят за то, что разозлили дракона!

Обычно монстры враждовали между собой. Не только игроки и солдаты охотились на монстров. Зачастую монстры вступали в схватки между собой, что приводило к множеству смертей и ограничивало их количество, однако монстры, призванные Кэйберном, сражались сообща и не нападали друг на друга. Они атаковали города и деревни, убивая людей.

Молния!

Кк-крррр-рраак!

Послышались раскаты грома и пошел проливной дождь.

В этот момент Кэйберн, расправил крылья и улетел вдаль.

Глава 21.1. Ярость Кэйберна (часть 2)

После завершения видео-ролика все игроки увидели сообщение.

_____

< Пылающая ярость черного дракона Кэйберна

Деспотический черный дракон Кэйберн начинает свою месть.

– Шевелитесь. Я вознагражу тех, кто убьет как можно больше людей.

По приказу Кэйберна монстры заполонят весь континент и повергнут мир в хаос.

Месть дракона, способная разрушить мир.

Монстры под командованием войнов-драконов будут осаждать города, уничтожать городские ворота и взбираться на стены.

Защищайтесь, иначе человеческая раса падет.

Кэйберн не проявит не малейшего милосердия по отношению к людям.

Монстры, наиболее отличившиеся в битвах, будут вознаграждены черным драконом. Они получат новые боевые навыки, а также улучшат защитные и атакующие характеристики, что поможет им преодолеть классовые ограничения.

Вероятность появления монстра класса босс увеличилась на 1000%.

Ярость Кэйберна вызвала проклятый дождь, который покроет весь континент. >

_____

- Что это, черт возьми, такое?

- Дракон мстит людям?

- Что происходит? Как это могло случиться...

Помимо людей видеоролик увидели эльфы, гномы, орки и представители других рас.

- Новости! Новости из Эделена! Дракон действительно появился!

- И? Что произошло?

- Дракон уничтожил город своим дыханием. Некоторым посчастливилось выжить, но появление войнов-драконов заставило всех пуститься в бега!

- Получается, видео настоящее.

Игроки Королевской Дороги были ошеломлены внезапным видео-роликом.

В то же время на всех телеканалах, включая KMC Media, царил настоящий хаос.

- Господин О Чжуван, что мы можем сообщить зрителям об этом внезапном инциденте?

- У нас пока нет информации, но судя по тому, что видеоролик был показан всем игрокам, грядет грандиозное событие.

- Событие, связанное с черным драконом Кэйберном?

- Да, судя по видео, я бы назвал это яростной атакой дракона. Одно можно сказать наверняка - Кэйберн зол, и он атакует.

Тем временем все лорды, управляющие городами и деревнями, получили еще одно сообщение.

Дзынь!

< Выживание

Черный дракон Кэйберн начал свою атаку, и мир впал в хаос.

Монстры, как ожидается, вскоре вторгнутся во все человеческие поселения, так что вы должны отремонтировать городские стены и собрать как можно больше войск для защиты.

Проклятый дождь Кэйберна уничтожит посевы и вызовет множество пожаров.

Вы должны любой ценой преодолеть эту катастрофу и выжить.

Уровень сложности: B.

Ограничения: только для лордов.

Награда: большое количество Славы. Лояльность жителей. Уникальная характеристика поселения.

Лорды всех поселений получат квест класса B. Для лордов городов, обладающих большим количеством жителей, или, являющихся важными транспортными пунктами, уровень сложности был увеличен до A.>

Что касается Виида, у него появился специальное задание.

< Нелегкие времена в Королевстве Арпен

Ненависть Кэйберна пала на весь человеческий род.

Как император Королевства Арпен, вы должны защитить территорию Королевства и его граждан.

Позаботьтесь о Королевстве, которое в любой момент может оказаться в руинах из-за вторжения монстров.

Основными целями монстров станут столица и другие крупные города.

До тех пор, пока Кэйберн жив, он не допустит существования человеческих империй.

Уровень сложности: S.

Ограничения: только для правителей королевств.

Награда: Развитие королевства, большое количество Славы,

новый уровень командования. >

- Хмм...

От одного взгляда на этот квест у него разболелась голова так, словно он весь день просидел над учебником математики.

Это было не единственное задание, которое он получил.

Дзынь!

< Истинный воин

Ваши достижения бесчисленны, а Слава простирается до небес.

Вы победили Бессмертный легион и исследовали весь континент.

Вы вернулись в прошлое Версальского Континента, победили Церковь Эмбиню и достигли вершины тайной скульптурной техники.

Вы - самый известный человек в мире и всегда справляетесь даже с самыми опасными поручениями.

Все, от городских пьяниц до маленьких деревенских детей, знают имя прославленного скульптора, авантюриста и воина: Виид.

Барды сочинили множество баллад и стихов о ваших приключениях.

Сейчас, когда черный дракон Кэйберн начал свою жестокую месть, мир в опасности.

Пришло время сделать новый шаг.

Победите черного дракона и спасите весь мир.

Для начала, вам следует собрать как можно больше информации.

Прежде чем хвататься за оружие, тщательно изучите сильные и слабые стороны черного дракона.

Уровень сложности: S.

Награда: возможности получить новый класс "Рыцарь Дракон".

Требования: спаситель мира. Авантюрист с самым высоким уровнем Славы. >

< Внимание. Вы не можете отказаться от задания. >

< Вы приняли задание. >

Глава 21.2. Ярость Кэйберна (часть 2)

Виид был поражен.

Он только-только победил империю Хэйвен и Бадырея. Теперь его жизнь должна была стать намного легче, но затем появился черный дракон Кэйберн!

- Подождите-ка... что более важно, - мозг Виида стал с невероятной скоростью обрабатывать информацию.

"Без сомнения... это событие - дело рук Гильдии Гермес".

В начале видео-трансляции игрокам показали новичка, который находился в лагере Королевства Арпен на Равнине Гарнав.

"Должно быть, он разбил яйцо. То, что он разбил в самом начале видео-ролика, это наверняка было яйцо Кэйберна. Практически невозможно достать яйцо дракона, кроме того, подозрительно, что он умер сразу же после его уничтожения".

Конечно, это было лишь предположение, но определить виновника этой ситуации не составляло труда.

"Да. На их месте я бы сделал то же самое. Я бы не захотел так легко отказываться от своей территории".

Проницательность Виида и скорость его мышления в таких ситуациях всегда были выдающимися.

Как-то однажды, когда его младшая сестра вернулась домой из начальной школы, заплаканная из-за того, что одноклассники дразнили ее, он терпеливо стал давать ей советы, вместо того, чтобы показать свой гнев.

- Это значит, что ты показалась им слабой. Людям свойственно обижать тех, кто слабее их самих. В сказках говорят, что нужно жить дружно и нельзя обижать друг друга, но посмотри на взрослых. Кто из них ладит между собой?

Чтобы продемонстрировать ей, каков на самом деле этот мир, он включил телевизор и показал политическую передачу.

- Мир-это джунгли. Ты должна первой показать свою силу! Если ты напугаешь их недостаточно сильно, потом они отомстят. Если ты хочешь кого-то растоптать, нужно делать это полностью. В нашем мире хорошо живут лишь сильнейшие.

Он часто рассказывал своей младшей сестре о том, как устроен мир.

- К жизни нельзя относиться легкомысленно. Как ты думаешь, почему люди теряют все и становятся бездомными? Единственный, кому можно доверять - это ты сам. Не жди от других беспричинной доброты. Люди, которые протягивают руку помощи в трудные времена, - это большая редкость.

Да и большинство из них при этом хочет обобрать тебя до нитки.

Пэйл и остальные были исключением, ему нравилось, что с ними он мог чувствовать себя легко и непринужденно.

"Куда бы вы ни пошли, всегда найдутся такие люди, как они. Люди, которыми легко манипулировать, хоть они и огорчаются из-за этого. Я должен аккуратно использовать их, чтобы они не слишком из-за этого расстраивались".

Если смотреть на жизнь с такой точки зрения, то решение Гильдии Гермес было единственно верным.

"Проблема в том, что в моем текущем состоянии я не смогу сдержать ярость дракона..."

Однажды он уже сражался против Дракона Хаоса Асоллет.

Тогда, когда он сражался с Церковью Эмбиню, сознание дракона было спутано, он не понимал своей сущности и не мог пользоваться всеми своими способностями. Виид же к тому моменту достиг 825 уровня, но несмотря на все это, ему едва удалось победить.

Учитывая средний уровень игроков, задание на убийство черного дракона Кэйберна появилось слишком рано. Впрочем, понятно. Это произошло из-за того, что яйцо было разбито.

В этот момент Виид понял, что упускает что-то более важное.

В конце видео-ролика черный дракон Кэйберн расправил крылья и улетел в неизвестном направлении.

Виида неприятно кольнула пришедшая ему в голову мысль.

- Манауэ-ним. Мы в чрезвычайной ситуации.

- Да. Из-за паники, вызванной видео-роликом, я не смог первым связаться с тобой. Я планирую, увеличить объем продаж военного снаряжения во всех филиалах Центрального Континента.

- Дело не в этом. У тебя ведь есть знакомые игроки в королевстве Калламор и ближайших городах?

- Да, есть, хоть и не слишком много.

- Используй всю свою сеть и подними как можно больше людей. Черный дракон Кэйберн может направляться в нашу сторону. Необходимо проверить это.

- О, Господи. Ты серьезно? Я немедленно займусь этим.

Манауэ связался с Торговой Компанией и попросил всех ее членов немедленно сообщать ему любую информацию о местонахождении Кэйберна и направлении его движения. Каждый из купцов, в свою очередь, собрал информацию через свои сети и уже через 2 минуты пришел ответ.

- Манауэ: О Господи. Все, как сказал Виид-ним. Кэйберна заметили летящим в северном направлении. Думаю, он скоро

будет здесь. Это была наихудшая из возможных ситуаций.

"Нам придется столкнуться с Кэйберном".

Сколько бы Виид не думал, но он не мог найти решение.

Слабые игроки и шага не смогут сделать из-за вселяющей страх ауры дракона, поэтому стратегия человеческих волн не сработает. Все собравшиеся здесь северные игроки, а также живые скульптуры - все будут уничтожены. Армия Империи Хэйвен тоже погибнет, но для них это сейчас не имеет большого значения.

Виид прошептал Манауэ:

- Прикажи всем торговцам немедленно отступить. Мы не можем позволить себе потерять товары и выручку.

- Само собой! Мы уберемся отсюда как можно скорее.

Благодаря сражению на Равнине Гарнав, Торговая Компания Манауэ заработала огромное количество денег. Они проводили множество сделок: выкупали у Империи Хэйвен и Гильдии Гермес снаряжение, продавали боевые припасы.

- Пожалуйста, передай мое сообщение и другим торговым компаниям.

- Я позабочусь о торговых компаниях. Что насчет тебя, Виид-ним?

- Похоже, мне придется остаться здесь и сражаться.

- Против черного дракона Кэйберна?

- Да.

– Даже для Виид-нима это слишком...

- Да, я знаю... Но, понимаешь, наша жизнь устроена таким образом, что иногда смерти нельзя избежать.

***

– Прекратить бой. Отступаем!

- А? Что это еще значит?

- Отряд Ядовитой Грибной Каши никогда не отступает. Вперед!

- Герои отряда Бамбуковой Каши! Вперед! Полный вперед!

Северные игроки яростно сражались против оставшихся войск Империи Хэйвен, каждую секунду умирали десятки игроков. Игроки Северного и Центрального Континентов смешались между собой, все они бросились на передовую в желании отомстить. Поле битвы было заполнено звоном мечей, криками и магическими заклинаниями.

- Всем членам Культа Травяной Каши. Я, Виид, приказываю всем гражданам Королевства Арпен отступить! Немедленно убегайте с Равнины Гарнав!

- Что за черт? Почему мы должны прекратить сражение?

- Подождите. Разве это не голос Виид-нима? Этот голос...

- Это действительно Виид-ним.

Стоило голосу Виида разнестись по Равнине Гарнав, как игроки замерли на своих местах. Виид был достаточно влиятельным, чтобы в любой ситуации люди прислушивались к нему.

Когда игроки посмотрели на небо, они увидели, Виида кричащего им со спины огромной птицы.

– Черный дракон Кэйберн направлялся в нашу сторону. Если мы останемся здесь, то все будут уничтожены! Немедленно отступайте!

- Кэйберн?

- Дракон с видео... он летит сюда? - зашептались между собой удивленные игроки.

Вскоре после этого в общем канале связи Культа Травяной Каши появилось сообщение.

- Лемон: Это чрезвычайная ситуация. Черный дракон Кэйберн направляется к Равнине Гарнав. Всем игрокам приказано отступить. Он будет здесь примерно через двадцать минут.

- Круто! Дракон летит сюда!

- Это какое-то безумие.

- Потрясающе! Мало того, что мы смогли увидеть дуэль между Виид-нимом и Бадыреем, так еще и дракон прилетит сюда.

- Давайте уберемся отсюда. Скорее! Бежиим! Бежим!

Игроки, заполнившие Равнину Гарнав, начали разбегаться.

Они направились в близлежащие города и деревни, однако были и те, кто по-прежнему не сдвинулся с места.

Среди оставшихся игроков был Первый Меч и его ученики.

- Мы обнажили мечи, а значит должны сразить противника.

- Конечно, мастер. Эта ящерица-переросток не сможет напугать нас!

- Братья! Сегодня мы будем охотиться на ящерицу!

Первый Меч и его ученики чувствовали себя взволнованными, они с предвкушением ждали появления дракона.

Первый Меч помнил, как однажды он посетил драконье логово в надежде поохотиться на дракона.

- Дыхание у него действительно очень жгучее. Было и правда весело.

- Да, жара стояла просто невероятная.

Они были полны решимости отдать свои жизни, так что черный дракон Кэйберн нисколько их не пугал.

Игроки, сражавшиеся против армии Империи Хэйвен решили продолжить битву, те, кто наблюдал за ними также решили остаться.

- Вы все должны немедленно покинуть это место, - приказал Виид, подлетев к оживленным скульптурам.

– Мы не можем бросить нашего хозяина.

- Гррррр...

- Пойдем с нами!

Золотой Человек, Рыцарь Севилль, Феникс, Ледяной Дракон, Королевская Гидра и другие скульптуры, созданные Виидом. Помимо них, земля была заполнена безымянными скульптурами, оживленными Императором Гейхардом. Они все были надежной и мощной военной силой.

- Просто уходите.

- Битва уже началась. Настоящий войн никогда не отступает, - покачал головой Бахаморг.

- Я понимаю, что вы хотите помочь, но вы все еще не готовы сражаться с драконом.

Виид прекрасно знал, что оживленные скульптуры не смогут противостоять дракону,

"Если они сейчас умрут, то потом придется оживлять их, а это обойдется мне по крайней мере в 150 уровней..."

С первых дней он упорно трудился, чтобы поднять как можно больше уровней.

Сейчас, когда он использует некромантию, его рост станет еще более эффективным, однако он все еще не мог позволить себе так рисковать.

"Лучше я умру сам. Я не могу так рисковать оживленными скульптурами".

Виид глубоко вздохнул и снова заговорил:

- Это приказ. Вы, все, должны немедленно покинуть это место. Как только ситуация наладится, я тоже уйду.

- Я понимаю, хозяин.

- Возвращайся скорее, хозяин.. Муу-ууу.

Оживленные скульптуры поспешили покинуть поле боя. Крылатые существа взлетели, а наземные скульптуры побежали так быстро, что подняли в воздух клубы пыли.

Его копии, Виид-1, Виид-2 и Виид-3 ехали на спинах быстрых виверн.

"Эти ребята должны выжить. Я планирую использовать их еще долгое время. Они очень полезны".

Виид смотрел как убегают оживленные скульптуры и понимал, что ему придется остаться здесь до конца. Пусть это безрассудное и глупое решение, но такова судьба командира!

"Часть северных игроков осталась сражаться. Я не могу бросить их здесь".

Еще в те времена, когда он работал на полставки, он ненавидел, когда босс уходил раньше других сотрудников,

Доверие приходится зарабатывать всю жизнь, а потерять его

можно всего за один проступок.

Северные игроки сражались за королевство Арпен, и он понимал, что не может бросить их здесь.

"Это меньшее, что я могу сделать в благодарность за их помощь".

Я должен проявить уважение.

Хоть он и эксплуатировал их различными способами, но считал, что хороший лидер должен заставить чувствовать подчиненных наименее обманутыми.

- Пэйл-ним.

- Да, Виид-ним?

- Где ты сейчас?

- Я направляюсь к армии Империи Хэйвен.

- А остальные ребята?

- Мы все вместе. Никого не ушел.

Виид улыбнулся.

Дружба с этими людьми много раз выручала его в Королевской Дороге.

Глава 22.1. Ярость Кэйберна (часть 3)

- Дракон уже направляется сюда? – взволнованно пробормотал Аркхим, узнав, что черный дракон Кэйберн летит в сторону Равнины Гарнав.

Кто бы мог подумать, что последствия их провокации наступят так скоро.

- Мы тоже должны отступать! Нужно убираться отсюда!

Армия Империи Хэйвен и Гильдия Гермес начали полное отступление.

Они больше не могли извлечь выгоду из этой битвы, поэтому все понимали, что оставаться здесь дальше бессмысленно.

- Вам не удастся сбежать!

- Мы, отряд Ядовитой Грибной Каши, не отпустим вас!

Северные игроки как одержимые набросились на армию Империи Хэйвен, не давая им отступить.

- Оставить пять кавалерийских полков. Обеспечьте нам путь к отступлению.

Аркхим решил пожертвовать частью войск, чтобы остальные могли сбежать, однако это был еще не конец.

С неба их атаковали племена авиаков и Легион рыцарей на грифонах, возглавляемый Мьюлом, они не переставая стреляли из лука, из-за чего остатки армии Империи Хэйвен несли потери.

- И что нам теперь делать?

- Без понятия, но оставаться здесь слишком опасно.

- Мы тоже должны бежать.

Игроки Центрального Континента, сражавшиеся на стороне королевства Арпен, также поспешили убраться с Равнины Гарнав, услышав новость о приближении дракона.

Несмотря на то, что армия Империи Хэйвен страдала от атак преследователей, оставшиеся их силы в основном состояли из кавалерии, рыцарей и демонических зверей, поэтому их отступление проходило довольно быстро.

Тем не менее их побег выглядел откровенно жалким, особенно сейчас, когда с ними не было Бадырея.

Аркхим никак не мог выбросить из головы слова Лафея.

- Благодаря дракону, гнев которого мы вызовем, мир погрузится в хаос. Так у нас будет время восстановить свои силы на территории Империи Хэйвен. Когда это все закончится, мы снова станем самой могущественной гильдией.

Земля бывшей Империи Хэйвен. Им принадлежали самые густонаселенные и хорошо развитые земли Центрального Континента.

Войска Гильдии Гермес сильны, а территория надежно защищена различными укреплениями. Благодаря этим мерам предосторожности, они легко смогут защититься от атак монстров.

"Если мы сможем выиграть побольше времени, то скоро появится еще одна возможность... кто сказал, что слава Виида будет длиться вечно? Предложения Лафея всегда кажутся логичными, и мы принимаем их без возражений, однако, почему мы тогда постоянно проигрываем?"

Стратегия войны на Равнине Гарнав была тщательно спланирована.

Битва должна была закончиться, как только они поймают Виида. Однако вместо этого они получили ровно противоположный результат. Их войско было разгромлено, а Гильдия Гермес понесла большие потери.

Именно Лафей предложил Бадырею сразиться с Виидом в дуэли один на один. И каков результат?

"Если подумать, его решения, безусловно, были правильными, в этом поражении нет его вины... Я думаю, дело в том, что Виид превосходит нас в боевой мощи".

Сейчас будущее Гильдии Гермес было неясным. Кажется, только вчера они были самой могущественной гильдией и держали под контролем весь Центральный Континент. Теперь они чувствовали себя так, словно земля ушла из под ног.

- Вот они!

- Бей их!

Неожиданно слева от Гильдии Гермес верхом на верблюдах появились пустынные войны.

- В атаку!

Первый Меч, возглавлявший атаку, взмахнул своим мечом и бросился на рыцарей.

- Ва-ха-ха! Это путь истинного мужчины!

- Испытайте горячий огонь пустыни. Атакуем!

Там, где проходили пустынные войны, оставалась огненная тропа.

Аркхим, нахмурившись, выругался:

- Черт! Все эти вредители постоянно создают нам проблемы.

- Давайте просто убьем их всех, - выкрикнул гигантский рыцарь Баймонг, взмахнув железной булавой.

Члены Гильдии Гермес, считались одними из самыми могущественных игроков, поэтому они не могли позволить такого к себе отношения.

- Само собой. Уничтожьте вредителей, - согласившись, кивнул Аркхим

Даже несмотря на то, что сейчас на них охотились, как на загнанных зверей, они не могли так бесславно умереть. Прекратив отступление, они развернулись, чтобы сохранить свою честь и гордость и нанести ответный удар.

- Вот они! Все сюда!

- Они уходят!

Аркхим повернул голову в ту сторону, откуда раздавались голоса.

"Да вы издеваетесь..."

Количество преследовавших их игроков было до абсурда огромным.

- Познайте нашу месть!

- Мы достаточно из-за вас натерпелись!

Игроки с Центрального Континента, которые было разбежались из-за новостей о драконе, снова собрались вместе.

- Когда еще мы сможем отплатить этим подонкам из Гильдии Гермес?

- Подумаешь, умрем сегодня один раз, какое это имеет значение. Зато так, по крайней мере, я заберу кого-нибудь с собой.

Пользователи Центрального Континента, вновь объединившие свои усилия начали преследование.

Поскольку, в отличие от Культа Травяной Каши, большинство из них было высокоуровневыми игроками, их общая военная мощь была огромной.

- Если только я поймаю хоть одного из них.

- Да я сдеру с них кожу живьем.

- Мой друг говорил, что смог подобрать несколько выпавших с них предметов, отличный меч и щит.

Эти игроки хотели отомстить кровожадным членам Гильдии Гермес и, в то же время, надеялись получить с них хорошую добычу.

Кроме того, сейчас себя решили проявить темные геймеры, такие как Волк. Они обладали большим мастерством и не могли упустить свой шанс поживиться.

- Сейчас самое подходящее время. Здесь мы можем поймать удачу за хвост, сколько можно собирать всякий хлам!

Всех, от детей до стариков, влекла жадность, они хотели получить снаряжение членов Гильдии Гермес.

Сейчас их мысли были похожи на кредо Виида: даже в мести нужно искать выгоду.

- Проклятие. Нам нужно отступать, - растерянно пробормотал Баймонг.

Он хотел отомстить пустынным войнам, но толпа, с бешеным

взглядом летящая на них, заставила отступить и его.

- Как только мы выберемся с этой злосчастной Равнины, начнем искать новую возможность уничтожить их.

- Согласен. Этот единственный раз, когда мы позволили им выиграть. У нас еще будет шанс отомстить.

Моральный дух отступавших членов Гильдии Гермес все еще не был сломлен. Они гордились своей силой и помнили многочисленные победы на Центральном Континенте.

Они с нетерпением ждали возможности отомстить. В этот момент их тыл атаковал новый отряд рыцарей. Что удивительно, они скакали не на лошадях, а на быках.

– Атака на полной скорости!

Впереди всех скакал Виид, вернувшийся обратно в человеческий облик.

Глава 22.2. Ярость Кэйберна (часть 3)

Для отряда погони Виид выбрал лучших всадников среди игроков Центрального Континента. Игроки класса рыцарь достигают максимальной боевой мощи, когда их ездовые питомцы атакуют. В битвах они обычно отвечают за мощный прорыв и демонстрируют многократное увеличение силы.

- Но ведь это бык, а не лошадь, - сконфуженно возразили игроки Центрального Континента.

- И что? На быках легче ездить.

- Но разве они не медлительны?

- Нет. Они очень быстрые. Сам поймешь, когда поедешь на них.

Игроки Центрального Континента сомневались в словах Виида. Рыцари, скачущие верхом на быках, выглядели странно, однако их глаза горели энтузиазмом, это был их шанс отомстить и получить большую прибыль.

Ту-тум!

Стоило им сесть на быков и начать погоню, как они получили новые волнующие ощущения.

- Поразительно. Они довольно-таки быстрые.

- Великолепное ощущение.

Сто тысяч быков одновременно неслось по Равнине Гарнав. В отличие от проворных лошадей, быки были грузными и тяжелыми, от их бега сотрясалась земля.

Все они были потомками Желтоватого и могли похвастаться крепким мускулистым телом.

Обычно они были добрыми и мягкими, но, когда чувствовали дух соревнования и первобытное стремлением к битве, просто сходили с ума.

Быки, бегущие вместе, стали набирать скорость, из их ноздрей клубнями повалил пар.

Фжух!

Они разогнались до максимально возможной скорости и, словно сумасшедшие, неслись вперед.

- Виид-ниииим! Мы едем слишком быстро! – прокричал Приправленный Краб ехавшему позади него Виду.

Сурка и Пэйл, ехавшие рядом с ним, выразили свое согласие.

- В самом деле. Мы едем очень быстро.

- Может немного притормозим...

- Оглянись назад, ты сам все поймешь, - ответил Виид.

Приправленный Краб обернулся и застыл в изумлении – прямо на него неслась сотня тысяч разъяренных быков.

- О, Господи!

- Что, что это за чертовщина? Что с ними?

Товарищи Виида были поражены, увидев налившиеся кровью глаза быков.

- Теперь они неуправляемы. Если мы хоть немного замедлимся, нас затопчут до смерти. Просто продолжайте ехать вперед и не думайте об этих мелочах.

Так как у них не было другого выбора, они последовали совету Виида и решили положиться на волю случая. Они с бешеной скоростью неслись вперед, пригнувшись к спинам быков, чтобы ветер не снес их.

Ни один враг не посмеет встать у них на пути, никто в этом мире не может остановить легион бешеных быков. Самую большую опасностью для них представляли те быки, что неслись позади, они в любой момент могли затоптать замешкавшихся особей.

Рыцари, ехавшие на них, был великолепными войнами и могли прекрасно проявить себя в сражении, но сейчас они могли лишь схватиться покрепче и нестись вперед верхом на быках.

Увидев организованно отступавшие остатки армии Империи Хэйвен все поняли: у нас нет другого выхода, кроме как протаранить их изо всей силы.

***

Молниеносный удар!

Вложив в удар всю мощь, накопленную благодаря безумной скорости, Виид рубанул огромным топором стоящего у него на пути рыцаря.

Более того, его сила все еще была увеличена после использования Разрушения Скульптуры.

Взрыв света разрезал рыцаря на две части.

_____

< Мгновенная смерть!

Свирепая и молниеносная атака нанесла противнику 92.395 урона.

Критический удар.

Противник не смог заблокировать вашу атаку и погиб.

Благодаря скорости вашего быка Сила Атаки увеличена на 700%.

В течение 10 секунд ваша скорость будет увеличена еще на 2%.

Ваш бык восстановил небольшую часть потерянного здоровья.

При поддержании текущей скорости, наносимый вами урон будет максимальным. >

_____

Виид, не мешкая, опустил свой гигантский топор на следующую цель.

Он рубил и уничтожал всех, кто вставал у него на пути, при этом его бык ничуть не замедлился.

- Я убью вас всех. Рубящий удар!

Из-за его невероятной силы враги либо мгновенно умирали на месте, либо отлетали в сторону на несколько десятков метров.

Виид уже приготовился к прибытию дракона. Он надежно спрятал всю доставшуюся ему добычу, включая Клинок Ветра, выпавший с Бадырея, и теперь мог вдоволь повеселиться.

- Виид! Виид! Это Виид!

- Виид пришел!

Армия Империи Хэйвен была застигнута врасплох его появлением.

- Вперед, топчи всех, кто встанет у тебя на пути! - прокричал Виид быку.

Как только Виид ворвался в ряды армии Империи Хэйвен, за ним последовали и другие скачущие на быках рыцари.

Свиш!

Стоя на спине у скачущего быка, Пэйл выпускал смертоносные стрелы.

- Быстрая Перезарядка! Мульти-выстрел!

Десятки стрел пронзили воздух и обрушились на вражеских рыцарей.

Стрелы Пэйла, выпущенные из лука высших эльфов и благословленные с помощью магии, были поистине смертоносными, пронзая противника, они то и дело вызывали магию огня и воды, из-за чего урон был просто колоссальным.

- Хееейя! - последовав примеру Виида, Питон взмахнул своим огромным мечом.

Хоть Имперские рыцари и носили тяжелые доспехи, его удар мгновенно сметал их, не оставляя противнику ни шанса.

- Ха-ха! Вот это да! Да я вас просто расплющу! - кулак Сурки ярко засветился.

Она сконцентрировала в нем свою силу и ману, после чего атаковала противника.

- Громовой Кулак!

Рыцарь, пораженный ее Громовым Кулаком, тут же потерял сознание и упал на землю.

К-рк-ра-к!

В ту же секунду сверкнула молния, мгновенно лишившая жизни несколько десятков рыцарей.

Сурка воспользовалась секретной техникой, записи о которой были обнаружены в Великой Библиотеке Моры.

< История одного фермера, жившего в Империи Нифльхейм.

Однажды фермер, живший в регионе Велтон, стал свидетелем того, как разбойники грабят его родную деревню. Он не мог безучастно наблюдать за этим.

- Вы слабаки, и все умрете от одного моего удара. Таким слабым как вы, должно быть, тяжело живется на этом свете.

Услышав такую наглую речь, разбойники набросились на него, но никто из них, в самом деле, не смог устоять перед ударом фермера.

Спустя некоторое время слухи об этом дошли до знаменитых рыцарей Империи Нифльхейм. Многие бросали фермеру вызов, но никто так и не смог устоять против удара его кулака. >

Тот, кто записал эту историю в одной из книг Великой Библиотеки, вероятно, сделал это без тайного умысла. Однако Федерация Северных Боевых Искусств, к которой принадлежит Сурка, случайно обнаружила эту запись и провела детальное расследование.

Оказалось, что причиной произошедшего была секретная техника боевого искусства кулака. В результате долгих поисков они смогли обнаружить наскальные записи, описывающие эта технику - Громовой Кулак.

- Очищающее Пламя. Сожги их дотла!

Ромуна воспользовалась своей магией.

Ее пламя охватило армию Империи Хэйвен и всполохнув, стало распространяться во все стороны.

- Кха-хаха! Вы все сгорите!

В отличие от своих друзей, выделявшихся на поле боя, Приправленный Краб некоторое время назад бесшумно исчез.

- А? Кха-кх!

- Аркх! – послышались предсмертные хрипы членов армии Империи Хэйвен.

Будучи ассасином, он скрывался в тени своих противников и бесшумно убивал их.

- Гррр... Чертов Виид! Не могу поверить, что он посмел так отрыто атаковать нас! Он что, ничуть не боится, что его могут убить?! Мы сейчас же схватим его.

Приправленный Краб бесшумно появился позади громко возмущавшегося члена Гильдии Гермес.

- Ты бы лучше о себе побеспокоился.

- Что? Ты кто такой... Кха-ркх.

Еще один член Гильдии Гермес расстался с жизнью.

Весть о скрывающемся среди них убийце, распространилась

среди игроков армии Империи Хэйвен и теперь они не могли сосредоточиться на битве, настороженно оглядываясь.

Ирен тоже была взволнована. Она изо всех сил старалась помочь товарищам, накладывая на них исцеляющие заклинания.

- Исцеляющая Длань! Бодрость!

Она не забывала и про быков, которые в этом сражении страдали больше других. Ирен не переставая лечила раненых людей и животных

- Фррр!

- Фррр!

Быки, уставшие после долгого забега, удовлетворенно фыркали, когда исцеляющие заклинания приятно касались их.

Глава 23.1. Два дракона (часть 1)

Первый Меч и пустынные войны яростно размахивали своими скимитарами (изогнутые восточные сабли), разрубая стоящих у них на пути войнов Империи Хэйвен.

- Гар-рра!

Их мускулистые тела пылали силой, а сами они то и дело издавали дикий рев.

- На фронте какой-то шум, что там происходит?

- Мастер. Младший приехал!

- Отлично! Мы наконец-то сможем с ним встретиться! Отправляемся к нему навстречу!

- Да, учитель!

Первый Меч и пустынные войны сменили направление и пошли наперерез армии Империи Хэйвен, не забывая кромсать врагов вокруг себя.

- Ха-айя!

Первый Меч проворно скакал на верблюде, искусно расправляясь со всеми противниками. Его скимитар летал словно молния и мгновенно поражал врагов.

_____

< Лучистый удар поразил врага.

Здоровье противника уменьшилось на 19,429. >

_____

- Мальчики, давайте потише. Сохраняйте спокойствие.

- Да, учитель.

Ученики были верны его указаниям и сражались достойно.

Искусно орудуя скимитарами, они с идеально рассчитанной силой и скоростью наносили противникам точные удары.

Они также выбирали идеальный момент для атаки, так, чтобы враг не смог уклониться или заблокировать удар. Из-за невероятной скорости и точности атак войны Империи Хэйвен десятками умирали на их пути.

- Что там происходит? - удивленно спросил Виид увидев, как игроки Гильдии Гермес умирают один за другим.

Он возглавил игроков Центрального Континента и напал на армию Империи Хэйвен с нескольких фронтов, однако не посылал никого с той стороны.

Отряд пустынных войнов продолжал яростно атаковать армию Империи Хэйвен, продвигаясь к Вииду.

- Младший!

- Учитель!

- Здесь действительно весело сражаться! Давай покажем им

настоящую битву!

- Да, учитель.

Виид и Первый Меч стали сражаться бок о бок, все противники на их пути неизбежно встречали смерть.

- Ха-айя!

- Вперед!

Ржание

Однако члены Гильдии Гермес и имперские рыцари не собирались так просто сдаваться.

Игроки, сражавшиеся против них, также понесли потери. Войска Империи Хэйвен оказывали серьезное сопротивление, но так и не смогли остановить чудовищный прорыв вражеских сил.

- Сегодня лучший день в моей жизни!

- Полностью согласен! Именно поэтому я стал рыцарем!

- Поехали вперед!

Игроки наслаждались сражением.

Они навсегда запомнят этот день. День когда они испытали невероятную свободу, энергию и волнение, присущие настоящей битве.

Члены Гильдии Гермес, которые находились на передовой, пришли в ярость, увидев ситуацию в тылу.

- Виид проделал весь этот путь и пришел сюда! Он что, сумасшедший?

- О чем он только думает? Должно быть, он хочет умереть.

Даже если это Виид, который смог победить Бадырея - теперь он находился на их территории, посреди их войска.

Да, там были и пустынные войны, и Легион Грифонов и авиаки, и даже странные рыцари на быках, однако выжившие члены Гильдии Гермес обладали чудовищной силой.

- Аркхим-ним, позволь мне разобраться с этим.

Баймонг шагнул вперед и продолжил свою речь.

- Ситуация изменилась. Равнина Гарнав была заполнена несметным полчищем людей, но теперь мы превосходим их и по числу, и по силе. Мы можем передавить их как насекомых.

Гильдия Гермес понесла большие потери, однако ее членами по-прежнему были сильнейшие игроки Королевской Дороги.

- Мы принесем голову Виида.

К Баймонгу присоединилось еще несколько игроков, жаждущих отомстить Вииду.

- Я тоже пойду.

- Я отрублю его голову своими собственными руками.

Опытные игроки Гильдии Гермес стали продвигаться в тыл имперской армии, где сейчас проходило яростное сражение.

- К сожалению, я не могу присоединиться к ним, -

пробормотал Аркхим и дал команду к отступлению.

Нам нужно убраться отсюда, пока не прилетел дракон.

Прошло некоторое время, но Баймонг так и не вернулся.

Причиной этого был Приправленный Краб. Проводя разведку в лагере врага, он выбрал себе цель, ей оказался гигантский рыцарь Баймонг.

- Это просто рай!

Виид подобрал огромное количество снаряжения, выпавшего с рыцарей Империи Хэйвен: мечи, доспехи, сапоги и множество других предметов. Хоть это снаряжение и не было самым лучшим, оно определенно стоило кучу денег и было весьма популярным среди обычных игроков. Он сможет без проблем продать все это на аукционе.

- Берите все, что захотите! Все их вещи ваши! - выкрикнул Виид.

Легион рыцарей на быках, подгоняемой жадностью, еще яростней бросился в бой. Игроки Центрального Континента рисковали своей жизнью ради долгожданной возможности отомстить и дорогостоящих трофеев.

Стоило Вииду разорвать строй вражеской армии, остальные игроки последовали за ним, убивая всех, кто попадался им под руку. Когда-то всемогущие имперские рыцари падали на колени.

Первый Меч и его ученики также вносили свой вклад. Их скимитары были острым и быстрым оружием, которое идеально подходило для атаки верхом на верблюдах и быстро меняющихся ситуаций.

Так, разделившись на две группы, пустынные войны и игроки Центрального Континента атаковали противника со всех сторон. Хоть это и был их первый совместный боевой опыт, они идеально дополняли друг друга.

Игроки Центрального Континента были раздосадованы.

- Это сумасшествие. Подумать только, я добровольно отказывался от такого веселья...

- Нужно было сразу идти в Королевство Арпен. Зачем я только остался на Центральном Континенте, терпя диктатуру Гильдии Гермес.

Виид и Бадырей были двумя известнейшими фигурами в Королевской Дороге. Однако, высокоуровневые игроки Центрального Континента, как правило, смотрели на Виида сверху вниз. Еще в те дни, когда его имя стало известным благодаря заданию с Бессмертным Легионом, большинство решило, что ему просто повезло.

"Ему просто повезло с квестом".

"Это не Земля Магии. В Королевской Дороге все по-другому".

В первые годы существования Королевской Дороги многие игроки приобрели известность на Центральном Континенте.

Узнав, что Виид был из Королевства Розенхайм, они поняли, что тот значительно уступает им в уровнях и отнеслись к нему весьма легкомысленно.

Позднее, наблюдая за его боевыми достижениями и невероятными приключениями, они стали относиться к нему с уважением.

Теперь же, сражаясь с ним бок о бок, игроки ощутили истинную силу Виида и едва могли сохранять спокойствие. Сконцентрировавшись на битве, они время от времени поглядывали на него.

Виид, Бог Войны, который сеял хаос в рядах противника, бесстрашно бросался в самую гущу вражеского войска.

"Он просто сумасшедший. Настоящий маньяк".

"Теперь весь мир будет принадлежать Вииду. Нужно произвести на него хорошее впечатление".

"Черт возьми! Это просто невероятно волнующие сражение! Я хочу всегда следовать за этим парнем!"

"Теперь я понимаю, как возник Культ Травяной Каши. Я всегда думал, что они просто надоедливые фанатики... но теперь, глядя на него, я полностью с ними согласен!"

"Жизнь так коротка! Нужно наслаждаться каждым моментом!"

Игроки Центрального Континента приняли решение. Отныне они будут участвовать в любой охоте, в любом квесте или задании, связанном с Виидом.

Конечно, в будущем они еще не раз пожалеют об этом импульсивном решении...

Глава 23.2. Два дракона (часть 1)

Студия KCM Media.

Комментаторы все еще проводили прямую трансляцию с Равнины Гарнав.

Битва началась с вызова Пылающего Метеора и не прекращалась ни на секунду, сотни миллионов пользователей бросились в бой и многие погибли.

"Это был тяжелый выпуск. После такого мне точно понадобится недельный отпуск", - подумала Син Хемин, продолжая комментировать.

- Итак. Мы видим, что Виид и другие преследователи загоняют отступающую армию Империи Хэйвен в угол. Исследовательская группа, расскажите нам, как обстоят дела с драконом Кэйберном?

Экран переключился на голубое небо.

Должность репортера KCM Media подразумевала одно обязательное условие: вы должны быть в состоянии вести репортаж в любой точке Версальского Континента.

Репортер должен присутствовать там, где происходит важное событие.

Журналисты рисковали своей жизнью, посещая места сражений и отправляясь в самые суровые края во время своих приключений. Они без сомнений отправлялись в опаснейшие зоны континента, например, в Джиголас, где однажды путешествовал Виид.

Девизы репортеров полностью отражали такую позицию:

– Чтобы монстров тех найти, сделай все ты, хоть умри!

– Даже если будем мы страдать, зрители должны все знать.

– Если будет в том нужда, значит в лаву брошусь я.

Работа репортера Королевской Дороги считалась одной из самых экстремальных.

И вот на экране появился репортер, готовый рассказать зрителям про черного дракона Кэйберна.

Репортеры, обладавшие магическим классом, могли оперативно перемещаться по Версальскому Континенту, но на данный момент ближайшим к дракону был репортер по имени Колибри Партани.

В видео, переданном на канал, Колибри, показывал на огромного черного дракона, стремительно летящего по небу.

Пролегавшие внизу земли быстро сменяли друг друга, а из пасти Кэйберна выходил темный дым.

- Это... это... дракон... Он... очень... быстрый.

Похоже, что репортер едва поспевал за ним, однако О Джувана это мало интересовало.

- Расскажите о городе, уничтоженном Кэйберном. Вы воочию видели дыхание дракона?

- Да... я ... удача... была на... моей... стороне…

- Насколько это было разрушительно?

- Я думал... что... умру... хоть я и... наблюдал издалека...

Даже во время краткого обмена репликами Колибри не переставал махать крыльями.

Он был на пределе своих возможностей, но продолжал лететь.

- Настоящий репортер! - с улыбкой произнесла Син Хемин, наблюдая со стороны.

- Мы ценим ваши усилия. Если вы продержитесь еще 3 минуты, то получите помощь.

- Прошу прощения...?

- Один из наших репортеров с классом жреца уже взбирается на Гору Сьюзен.

- Что... это место... там... действительно... опасно…

Гора Сьюзен была одной из самых высоких на всем Версальском Континенте, а ее вершина была покрыта снегом, который никогда не таял.

- Она уже в пути. Она наложит на вас благословения и поможет восстановить силы.

Чтобы Колибри мог продолжить свой полет, КМС Media послали на помощь жреца.

- Пожалуйста, продержись до тех пор, пока дракон не достигнет Равнины Гарнав.

- Чертовы комментаторы... - беззлобно выругался репортер.

Репортерам всегда приходилось выполнять самую грязную и тяжелую работу для того, чтобы исполнить желания зрителей. Не так давно, после того, как Виид прошел Тропу Борьбы, один из репортеров решил повторить его подвиг и прославился тем, что заявил, что обычный человек не может пройти такое испытание.

Син Хемин посмотрела на карту и продолжила.

- Судя по текущему направлению Кэйберна он двигается на север.

О Джуван продолжил.

- Да. Драконье яйцо было уничтожено на Равнине Гарнав. Судя по всему, именно туда он и направляется.

На экране снова появилась Равнина Гарнав.

Услышав о приближении дракона, большинство игроков убежало в считанные секунды, однако были и те, кто предпочел остаться.

Часть из них преследовала армию Империи Хэйвен вместе с Виидом, часть просто хотела посмотреть на дракона.

На экране показали сцену сражения армии Империи Хэйвен с игроками Центрального Континента и пустынными воинами, которые смешались все вместе.

- По нашим расчетам Кэйберн доберется сюда примерно через 10 минут. А значит, все игроки, которые не успеют покинуть это место, погибнут, - поговорила Син Хемин с беспокойством.

Несмотря на всю свою славу, гигантский рыцарь Баймонг умер напрасно, однако в армии Империи Хэйвен было много таких сильных игроков, как он. Ответная атака Гильдии Гермес была быстрой и устрашающей.

- Ледник!

- Абсолютный Раскол!

Маги Империи Хэйвен атаковали пустынных воинов и игроков Центрального Континента мощнейшими заклинаниями. Несмотря на то, что армия Империи Хэйвен также попадала в зону поражения, дружественный огонь не наносил им урона.

Ржание!

Многие быки и верблюды были сбиты с ног.

Даже Виид получил большой урон от магических атак.

_____

< Ваше тело заморожено.

Физические способности ослаблены.

В течение 12 секунд все ваши характеристики будут уменьшены вдвое.

Вы потеряли 25,291 единиц здоровья.

Вы получили серьезные повреждения. >

_____

Сопротивление магии напрямую зависит от снаряжения.

Виид спрятал дорогую броню, поэтому ему пришлось принять весь этот урон на себя. Если бы он не прокачивал свои характеристики ежедневным тяжелым трудом, то понес бы еще больший урон.

Игроки Центрального Континента, шедшие за Виидом, стали умирать сотнями.

- Ха-айя! Вперед! Неситесь словно ветер!

- Настоящий мужчина... рожден именно для таких моментов! Это по-настоящему достойная жизнь!

- Насладимся боем!

Они так долго скрывали свои истинные чувства, играя в Королевскую дорогу, что теперь эмоции выплескивались через край.

- Черт. Убейте их всех!

Гильдия Гермес не мешкая повторила свою атаку.

Игроки обеих сторон были опытными и сильными воинами. Они столкнулись в открытом противостоянии, что привело к огромным жертвам.

Виид и Первый Меч косили противников словно траву, однако новые враги немедленно прибывали, заполняя места павших товарищей.

- Виид-ним! Сейчас самое время отступить!

- Хватайся за мои лапы!

С неба послышались громкие голоса. Авиаки спустились к земле, чтобы Виид мог забраться на них.

Теперь, когда Виид был в самом сердце армии Империи Хэйвен, окруженный атаками Гильдии Гермес, а черный дракон Кэйберн должен был появиться с минуты на минуту, пришло время бежать.

- Пронзительное копье!

Члены Гильдии Гермес запустили в небо множество заклинаний. Раненые авиаки стали падать на землю, однако натиск на Виида не ослабевал.

В общем канале связи Культа Травяной Каши раздался низкий голос.

- Виид: Я приказываю всем северным игрокам, включая авиаков, немедленно отступить. Я останусь здесь до конца.

Неожиданное сообщение, возникшее в канале связи, заставило игроков ненадолго замолчать.

Теперь они знали, что Виид был готов умереть.

- Виид: Ради тех, кто сражался за нас, я не могу так просто отпустить их. Я никуда не уйду.

Его пламенная речь должна была тронуть игроков Королевства Арпен. Конечно, он заранее все это просчитал.

- Виид: Все те, кто помогал нам подготовиться к битве на Равнине Гарнав. Храбрецы, который отдали жизнь в битве против зла, против Империи Хэйвен. Несчастные, которые погибли из-за болезни Алкина. Я не могу вспомнить каждое имя, но я искренне благодарен вам всем.

Для того, чтобы речь получилась как можно более страстной и слезливой он вспоминал о тех временах, когда был вынужден есть один тушеный перец.

Он вспоминал о том, как занимаясь доставкой молока, много раз падал и поскальзывался на льду. Он был вынужден заниматься этим чтобы заработать достаточно денег на ежемесячную арендную плату.

Хоть это были трудные времена, он смог справиться с этим. Он знал, что как бы плохо тебе не было, всегда есть те, кому хуже.

Тем не менее, воспоминания об этих временах расстраивали его.

Жизнь без денег была голодной, безрадостной и полной страданий.

- Виид: Жертва каждого из этих людей, все их эмоции и надежды дают мне силы бороться до самого конца. Я буду сражаться против Империи Хэйвен, я направлю свой ме... топор на Кэйберна, который хочет разрушить наш мир.

Он спрятал меч Лоа, чтобы не потерять его в случае смерти, так что придется довольствоваться топором.

- Поразительно...

- Подумать только, Виид-ним такой чувствительный.

Игроки, услышавшие речь Виида, были тронуты до глубины души.

Глава 24.1. Два дракона (часть 2)

- Сейчас победа над Виидом больше не имеет значения, - Аркхим, командующий армией в отсутствие Бадырея, оценивал обстановку.

Мы уже проиграли в битве на Равнине Гарнав. Смерть Виида не сломит боевой дух армии Королевства Арпен, и не повлияет на исход боя.

"Он даже вовлек игроков Центрального Континента в эту погоню... это ведь откровенное самоубийство. Я бы никогда не принял такого глупого решения".

Они преследовали раненого зверя, но зверь кусался в ответ.

Они могли убить Виида, если бы у них было больше времени, однако проблема заключалась в том, что Кэйберн уже находится на пути сюда.

Игроки видели трансляцию KMC Media о местоположении и примерном времени прибытия дракона.

- Он приближается к Равнине Гарнав на огромной скорости. Расчетное время прибытия 6 минут 12 секунд.

Даже в обычной ситуации 6 минут - это маленький промежуток времени, а сейчас они и вовсе ждали прибытия дракона. Аркхим волновался, ведь именно он отвечал за отступление армии Империи Хэйвен.

- Черт возьми... как нам увеличить скорость отступления?

В их армии было много лошадей и демонических зверей, однако скорость их отступления с Равнины Гарнав все еще была медленной.

- Это не так просто. Тыл не поспевает за нами. Они задерживаются из-за продолжающегося боя, - сказал стоявший рядом с ним игрок по имени Дженталь.

Он отвечал за кавалерию и тоже беспокоился.

Многие опытные члены Гильдии Гермес, возглавлявшие фронт, отступили в тыл, чтобы сразиться с Виидом.

В это мгновение Аркхима словно озарило.

- О, Господи! Он собирается совершить самоубийство!

Как ни посмотри, нападение Виида на их армию было безрассудным. Однако, импульсивная месть никогда не была ему свойственна.

- Если он решил атаковать нас до последнего, готовый пожертвовать своей жизнью... он собирается уничтожить нас всех с помощью дракона!

Аркхим, наконец, понял, зачем Виид преследует их. Виид был способен на любую подлость, и теперь он собирался зажариться

до хрустящей корочки, чтобы дракон уничтожил армию Империи Хэйвен вместе с ним.

Аркхим наконец осознал всю серьезность положения и обратился к Лафею.

- Похоже, что Виид хочет задержать армию Империи Хэйвен ценой собственной жизни. Что нам теперь делать?

Лафей впал в состояние глубокой задумчивости. Он давно понял намерения Виида, но пока что не мог придумать действенных контрмер.

Сейчас они были побежденной и преследуемой игроками Гильдией Гермес. Если они продолжат отступление с такими потерями, то лишатся большей части их военной мощи, а моральный дух армии упадет еще сильнее.

"Нет. С ним все равно не получится договориться".

Им противостоял Виид, который достиг вершины, доказав свое право называться сильнейшим игроком Версальского Континента. Его невероятная жадность была хорошо известна, и было бы нелепо думать, что он отступится от своей затеи. Более того, Виид спрятал все дорогое снаряжение, а значит теперь ему и вовсе нечего терять.

"Нас приперли к стенке. Мы конечно можем убить Виида, но вряд ли это можно будет назвать успехом, так как он сам полон решимости умереть".

Лафей тяжело вздохнул.

- Мы должны принять тяжелое решение.

- Что за решение?

- Виид в любом случае погибнет. Либо от рук Гильдии Гермес, либо от яростной атаки дракона. Для нас будет хуже, если он сможет встретиться с драконом. Тогда наша Гильдия погибнет вместе с ним.

Аркхим тоже понимал всю безвыходность их ситуации.

- Мы и так несем огромные потери, а если появится еще и дракон...

- Вот почему нам нужно убить Виида как можно скорее. Только тогда мы сможем убраться отсюда.

- Но что если мы опоздаем...

- Тогда нам придется встретиться с драконом.

Аркхим не хотел доводить до такого, поэтому немедленно отдал приказ Гильдии Гермес.

- Дракон скоро будет здесь. Сосредоточьте все силы на уничтожении Вида.

Продолжив скакать, Лафей тяжело вздохнул.

"Даже здесь ты меня обыграл..."

Они так стремились отнять его жизнь, но в конце концов

Виид сам выбрал где и как ему умереть.

***

Игроки, преследовавшие армию Империи Хэйвен вместе с Виидом, столкнулись с растущим сопротивлением.

- Исчезающая Земля!

- Уничтожающее Пламя!

- Искажение Пространства!

Они страдали от широкомасштабных магических заклинаний, которыми их без остановки забрасывали члены Гильдии Гермес. Здесь можно было без труда встретить самых высокоранговых игроков.

- Виид, приготовься! Здесь ты встретишь свою смерть!

- Младший, мы займемся этим. Вперед!

Ученики, которые сражались на фронте, оторвались от своей группы и столкнулись с врагом, они были рады с головой окунуться в сражение.

- Хахаха. Давайте как следует повеселимся.

- Это настоящее раздолье. Наконец-то я снял весь накопившийся стресс.

Члены Гильдии Гермес нападали со всех сторон.

Ду-ду-ду

Яростный прорыв легиона быков замедлился, они завязли в противостоянии между нападающими, пытающимися прорваться, и защитниками, удерживающими свои позиции.

- Вперед! Поймайте и убейте их всех! Не дайте никому уйти!

Рыцари Гильдии Гермес один за другим бросились в атаку верхом на лошадях. Они все были сильными высокоуровневыми игроками.

- Теперь мы точно достанем Виида.

- Давайте покончим с этим прямо здесь и сейчас.

Количество игроков Центрального Континента и пустынных воинов стало стремительно сокращаться, когда они оказались в самом центре сражения. Армия Империи Хэйвен тоже понесла колоссальный урон, но несмотря на все их усилия, они все еще были окружены врагами.

< Магическая атака!

Вы подверглись воздействию Ледяного Взрыва.

Заклинание вызывает экстремальный холод, который замораживает все вокруг.

Ледяные осколки поранили вас.

Вы потеряли 37,485 единиц здоровья.

В течение 7 секунд вы не сможете двигаться.

В течение 10 секунд все сопротивления будут снижены на

64%. >

Виид, сражавшийся во главе армии, получал наибольший урон.

- Исцеляющее Прикосновение.

- Благодать Фреи.

Он бы уже давно умер, если бы не лечение преданных жрецов, которыми командовала Ирен.

Глава 24.2. Два дракона (часть 2)

- Мы закончим это прямо сейчас! – проревели рыцари Империи Хэйвен.

Перед Виидом появилась Королевская Гвардия Бадырея верхом на демонических зверях. Они сформировали оборонительную линию из лучших членов Гильдии и стали ждать, однако Виид и не подумал остановиться, он даже не поднял свой топор.

- Вперед! Прорвемся через них на полной скорости!

Несколько сотен тысяч быков и пустынные воины на верблюдах на полной скорости протаранили защитный строй Королевской Гвардии. Никто и не подумал остановиться.

- Ура!

- Вперед. Соберите все ваши силы и наподдайте им как следует!

- Огонь!

Сотни стрел полетели в сторону Виида, возглавлявшего атаку.

Один из игроков бросился вперед, чтобы защитить Виида.

- Виид-ним. Пожалуйста, позаботьтесь о Королевстве Арпен. «Сияющий Щит!»

Пользователь принял атаку на себя и погиб.

Виид пролетел мимо, словно ветер, лишь на секунду опустив голову в его честь.

- Хераимское Фехтование!

Враги перед ним были членами Королевской Гвардии Бадырея, а значит это опытные и хорошо оснащенные бойцы, достигшие конца 500-х уровней. Это не те враги, которых можно убить с одного удара. Однако, несмотря ни на что, он должен продолжать свой прорыв. Остановиться сейчас будет худшим решением.

- Дураки. Уничтожить их!

На них посыпались стрелы и магические атаки Гильдии Гермес.

- Аааа.

- Что за невероятный день.

Игроки, следовавшие за Виидом, потеряли слишком много здоровья и падали один за другим.

- Хаааайя. Младший! Мы пришли!

Первый Меч подогнал верблюда и первым врезался во вражеский строй.

- Младший, когда эта битва закончится, мы обязательно

отпразднуем! Выпьем бутылку соджу и закусим лучшей свиной грудинкой.

- Конечно. По такому случаю я приготовлю кимчи.

Пустынные воины во главе с Мастером и его ученикам бросились на встречу своей смерти.

- Виид-ним. Спасайся!

- Оставь это нам. Тебе не нужно умирать здесь. Ты еще успеешь уйти.

Игроки Центрального Континента окружили Виида.

Среди них были Цалис из Гильдии Черного льва, Гюнтер из гильдии Замок Льва, Шервуд из Гильдии Облако и другие известные игроки, каждый из которых мог похвастаться множеством свершений.

До сегодняшнего дня эти игроки тайно тренировались. Они не появлялись в трансляциях и не выкладывали видео. Они любили Королевскую Дорогу и поэтому смогли пережить деспотичное правление Гильдии Гермес.

Все они хотели пожертвовать собой, чтобы спасти Виида.

"Да что такое...уже умереть спокойно не дают", - подумал Виид, оглядевшись по сторонам.

Они находились на территории лагеря Империи Хэйвен. На данный момент около половины рыцарей на быках оставались боеспособными. Авиаки, невзирая на опасность, постоянно спускались с неба, предлагая перенести их в безопасное место.

- Чирик! Виид-ним! Полетели с нами в безопасное место.

- Виид-ним не может умереть в таком месте!

Гильдия Гермес не хотела упускать никого из них, поэтому в первую очередь атаковала авиаков.

"Я пришел сюда, чтобы умереть, но они все еще не могут убить меня. Если бы я хотел выжить, то думаю смог бы уйти".

Виид был охвачен большим соблазном, однако взглянул на лица игроков, едущих на быках, вспомнил свою первоначальную цель.

"Нет. Это мои будущие VIP-клиенты".

Когда он станет Императором Центрального Континента, эти игроки будут исправно платить налоги. Один высокоуровневый игрок приносит больше налогов, чем 100 начинающих северных игроков. Виид собрался с мыслями и спокойно ответил им:

- Я никуда не уйду. Мы пришли сюда вместе, а значит и сражаться будем вместе, до самого конца. Я смогу уйти отсюда только вместе со всеми вами.

- Виид-ним...

Игроки Центрального Континента были глубоко тронуты.

Они вспомнили известную поговорку о том, что настоящий

характер человека познается в опасности. И вот, Виид, зная что он может умереть, отказывался покинуть поле боя и собирался возглавлять атаку до конца.

Какая ответственность и преданность делу!

Они считали его истинным героем, но это было большим заблуждением.

"Даже в самых отчаянных ситуациях можно получить прибыль. Хороший мошенник и спекулянт может получить выгоду в любое время и в любом месте".

Итак, атака легиона быков во главе с Виидом продолжилась.

Игроки доблестно жертвовали своими жизнями, столкнувшись с Королевской Гвардией Бадырея, состоящей из их лучших членов Гильдии Гермес.

Все атаки были сосредоточены на Вииде.

Он дал высокопоставленным членам Гильдии Гермес достаточно времени на разработку плана. Более того, он выставлял свое местоположение напоказ, находясь во главе войска.

< Ваше тело охвачено огнем.

Благодаря сильной воле, вы можете стерпеть боль, однако, если вы не потушите пламя, то будете получать периодический урон. >

< Вы подверглись воздействию темного проклятия.

Организм был ослаблен и заражен инфекцией. Вера защищает ваше тело. >

< Вы подверглись воздействию магического заклинания.

Ваше тело заморожено.

Скорость вашего передвижения снизилась. >

< Ваше тело временно парализовано ударом молнии. >

Чем ближе Виид подходил к армии Империи Хэйвен, тем больше магических заклинаний сыпалось на него.

Если бы не поддержка жрецов, без остановки использующих защитные и лечащие заклинания, он бы умер в одно мгновение.

- Мы должны немедленно убить его!

Две дюжины королевских гвардейцев бросились в атаку на легион рыцарей на быках. Их единственной целью был Виид. Он подобрался еще ближе, но магические атаки и не думали прекращаться.

Бум!

Виид без остановки махал своим топором, но не мог отразить абсолютно все атаки.

< Вы подверглись воздействию навыка "Сдерживание"!

Ваши ноги были захвачены корнями, препятствующими движению. >

< Продолжительная слабость!

Ваше тело замедлилось.

Ловкость и точность значительно снизились. >

Противник использовал заклинания проклятий, выбирая самый подходящий момент. Если бы Виид был одет в свое обычное снаряжение, он бы без труда справился со всеми этими проклятиями, но в его нынешней экипировке выстоять было невозможно. Стрелы Пэйла прикрывали его, но несмотря на это, половина вражеских атак достигала своей цели.

< Вы получили большое количество урона.

Вы потеряли огромное количество единиц здоровья. >

< Ваше тело парализовано. Вы не можете двигаться. >

< Вы получили тяжелую травму.

Вы больше не можете сражаться. >

На экране появилось сразу несколько сообщений. Затем, наконец...

< Ваше здоровье упало до нуля. Вы погибли. >

- Виииид-ним!

- Нееет!

Отчаянные крики раздались посреди легиона рыцарей на быках. Они стали свидетелями того, как Виид превратился в серый свет и исчез.

Императора Королевства Арпен, человек, который преуспел в бесчисленном множестве квестов, умер!

В этот момент следовавшие за ним игроки Центрального Континента бросились вперед. Быстрее!

"Что бы не осталось после Виида, это наверняка будут исключительные вещи".

"Я подниму их, даже если мне придется умереть..."

"Только храбрейший сможет получить эти предметы".

Пользователи отчаянно бросились вперед в надежде подобрать выпавшие с Виида предметы.

_____

< Вы подобрали 3 серебренных, 24 медных монеты. >

_____

< Вы подобрали орнамент меча рыцаря Империи Хэйвен. >

_____

< Вы подобрали свежие коровьи кости. >

_____

< Вы подобрали проклятые кожаные доспехи. >

_____

< Вы подобрали находящийся на грани разрушения топор. >

_____

Глава 25.1. Два дракона (часть 3)

Виид умер.

Вести об этом мгновенно распространились по всему Версальскому Континенту.

- Бог войны, Виид! Он погиб, возглавляя атаку Легиона Быков.

- Виид храбро сражался, но даже он не смог противостоять совокупной атаке Гильдии Гермес.

- Он проявил настоящий героизм, однако его враз атаковали сотни игроков...

Эту тему обсуждали не только сражавшиеся на Равнине Гарнав, но и все те, кто был разбросан по Версальскому Континенту.

Игроки узнали о смерти Виида, однако их моральный дух и не думал падать.

- Виид-ним боролся за нас до самого конца.

- Да. Он мог просто сбежать, но остался сражаться и умер из-за преданности своим людям.

- Гильдия Гермес. Эти тупицы. Они вызвали дракона, и теперь даже Виид-ним...

Игроки стали еще больше уважать Виида благодаря его славной смерти.

- Как правитель Королевства Арпен он сделал все, что было в его силах.

- Он настоящий император.

Он привел свою армию к победе и умер, до последнего сражаясь в героической битве. Теперь игроки еще долго будут обсуждать его подвиг.

В этот момент, воспользовавшись каналом связи, Аркхим отправил приказ всей Гильдии Гермес.

- Аркхим: Все, спасайтесь! Бегите сейчас же!

Согласно трансляции, черный дракон Кэйберн прибудет всего через 2 минуты.

Члены Гильдии Гермес были в замешательстве, вдруг кто-то прокричал Аркхиму:

- Виид мертв, поэтому теперь он восстанет в форме нежити.

- Дракон появится здесь раньше, чем это произойдет. Если вы не собираетесь сражаться с драконом, советую побыстрее убраться отсюда! Можете больше не следить за построением, просто отступайте как можно быстрее.

Так как Аркхим скомандовал полное отступление, войска Гильдии Гермес стали быстро разбегаться во все стороны.

- Вперед! За ними!

Теперь, когда Виид был мертв, пустынные воины и Легион Быков стали преследовать их еще яростнее.

- Если вы хотите уйти отсюда живыми, то вам придется убить нас всех!

- Вы никогда не сбежите от нас! Мы достанем вас даже под землей!

За короткое время армия Империи Хэйвен понесла большие потери. Авиаки самоотверженно бросились на врагов. Когда одного рыцаря атаковали несколько авиаков, они быстро сбрасывали его с коня.

Даже членам Гильдии Гермес было трудно отбиваться от птиц, окруживших их словно рой мух.

До прибытия черного дракона Кэйберна осталась 1 минута 20 секунд.

- Ха-ха-ха... Я - Третий Меч!

Пустынные воины не носили доспехов, что делало их чрезвычайно проворными и быстрыми. Верхом на верблюдах они безрассудно ворвались в армию Империи Хэйвен.

- Проклятые вредители!

Члены Гильдии Гермес сыпали проклятиями, но, опасаясь дракона, не могли остановиться, чтобы нанести ответный удар. Они не хотели, чтобы эти игроки втянули их в бой, оставаться на Равнине Гарнав было равносильно самоубийству.

В прямом эфире начался обратный отсчет до прибытия Кэйберна.

54 секунды...

32 секунды...

Время шло все быстрее.

- Сюда!

После смерти Виида Пэйл возглавил Легион Быков и, обойдя войска Гильдии Гермес с правого фронта, отрезал им путь к отступлению.

- Будьте прокляты! Дайте нам пройти! Быстрее!

Члены Гильдии Гермес, ехавшие на диких зверях, ускорились. Им удалось смешаться с Легионом Быков и на всей скорости поскакать вперед по широкой Равнине Гарнав.

"Время почти истекло. Нет, все не может так закончиться."

"Даже если мы успеем проехать еще немного..."

Через 16 секунд в небе, на юге, стала виднеться черная точка.

- Неужели это... Орлиный глаз!

Члены Гильдии Гермес активировали навык, позволяющий им лучше видеть на далеких расстояниях. Широко расправив крылья дракон летел в их сторону.

- Это Кэйберн!

- Он направляется сюда!

Повсюду стали раздаваться испуганные крики.

Авиаки намеренно направились к дракону и, жертвуя своими жизнями, незаметно привели его к Гильдии Гермес.

- Гхаааааааарг!

Увидев убегающую армию черный дракон Кэйберн разразился ужасающим ревом.

< Из-за страха перед драконом ваши физические возможности были ограничены.

Вы чувствуете ужас перед лицом великого существа. Максимальный запас здоровья был снижен на 36%.

Вы находитесь под воздействием временного паралича. Вы не можете двигаться в течение 9 секунд.

Из-за недостатка мудрости на ваши навыки были наложены ограничения. Все навыки будут потреблять больше маны, с вероятностью 87% их активация будет провалена. >

Один из членов Гильдии Гермес застыл на месте, наблюдая за приближением дракона.

- Этот страх... это на самом деле чудовище.

- Насколько же он силен?

У большинства игроков здоровье и вовсе упало ниже 50%, а их характеристики снизились до такого состояния, что они не могли воспользоваться никакими навыками.

Все авиаки, находившиеся в воздухе погибли, их тела градом посыпались на землю.

Оставшиеся низкоуровневые северные игроки также не выдержали эффектов страха и мгновенно умерли на месте.

Даже огромные демонические звери, обладавшие выдающейся выносливостью и здоровьем, почувствовали превосходство дракона и в страхе прижались к земле.

- Граааааа! - снова раздался рев дракона.

Своим появлением черный дракон Кэйберн заставил толпу, сражавшуюся на Равнине Гарнав замереть на месте.

Даже ученики и пустынные воины, возглавляемые Первым Мечом застыли. После яростного сражения их здоровье и так было почти на нуле, они также не могли сопротивляться эффектам, наложенным драконом.

- Уффф...

- Итак, это и есть черный дракон. Он выглядит очень сильным.

- Да, учитель.

Огромное тело черного дракона парило в воздухе.

Его присутствие было невероятно подавляющим, обычные люди рядом с ним чувствовали свою незначительность.

- Я хочу поохотиться на него...

- Учитель, я боюсь, сегодня не самый подходящий день для этого.

- Хммм... Как жаль.

Несмотря на то, что Первый Меч и его ученики не могли двигаться, они продолжали переговариваться между собой. Несомненно, если дракон атакует, его цель погибнет. Члены Гильдии Гермес совершали множество набегов на различных боссов, но драконы находились на недосягаемом уровне.

Они считались абсолютной силой, которая поддерживала порядок на континенте.

Черный дракон Кэйберн посмотрел на людей вокруг себя, а затем сделал глубокий вдох.

- Ах!

Очень быстро он втянул в себя большое количество воздуха, его живот заметно увеличился в размерах.

- Это... это...

- Это дыхание дракона! Всем на землю!

Члены Гильдии Гермес с криками попадали на землю. Дракон был слишком близко, они понимали, что не смогут убежать.

Игроки Центрального и Северного континентов остались на своих местах и продолжили смотреть, что произойдет.

Глава 25.2. Два дракона (часть 3)

В воцарившейся тишине Виид лежал на земле и, часто моргая, оценивал ситуацию.

"На возрождение ушло так много времени..."

Сила, способная обмануть смерть, - в зависимости от ситуации в течение 10 минут этот навык возвращал его к жизни в форме. В этот раз Виид возрождался дольше, чем обычно.

Он опасался, что за это время битва успеет закончиться. Однако сейчас он видел, что армия армия Империи Хэйвен и игроки Центрального Континента остановились в 1 км от него. Он также мог видеть летающего в небе дракона.

"Кэйберн уже здесь".

Черный дракон Кэйберн.

Когда-то давно, выполняя квест на одну из скульптурных техник, он уже бывал в логове Кэйберна.

Он создал великолепную скульптуру дракона, но Кэйберн настолько пугающим, что привыкнуть к нему попросту невозможно.

Золотой дракон, которого он видел в одном из квестовых эпизодов, был по-настоящему великолепен, он был похож на луч золотистого света.

Синие и красные драконы имеют свой собственный уникальный облик, но черный дракон, как и следует из названия, был абсолютно черным.

Мощный, опасный и всегда готовый уничтожать врагов. Среди драконов он наверняка был самым воинственным.

"Армия Империи Хэйвен и Кэйберн столкнулись друг с другом, мой план достиг своей цели".

Честно говоря, у него было никакого плана, кроме как задержать их любыми средствами. Тем не менее Кэйберн уже прилетел сюда.

Проблема в том, что он собирался использовать дыхание дракона.

"Он готовиться выпустить свое дыхание".

Виид поспешил встать, чтобы поскорее убраться из зоны поражения, но вдруг почувствовал что-то странное.

Его руки и ноги стали короче, тело увеличилось в размере, а по бокам и на спине появились крылья.

- Граааарх? - Виид открыл рот, но вместо слов раздался непонятный рев.

Он увидел, что у него изо рта стал выходить ядовитый темно-синий дым.

“Это еще что такое? Окно характеристик!"

Имя персонажа: Виид.

Раса: Нежить, рожденная ненавистью и проклятиями.

Уровень: 506.

Класс: Костяной дракон – повелитель небес.

Здоровье: 2,391,562.

Мана: 972,173.

Сила: 2720.

Ловкость: 1631.

Живучесть: 1731.

Мудрость: 351.

Интеллект: 274.

Дух: 917.

Стойкость: 763.

Упорство: 1542.

Телосложение: 813.

+ Высокое сопротивление к физическим и магическим атакам.

+ Мастер боя.

+ Скорость полета - медленная.

+ Распространяет вокруг себя проклятия.

+ Погиб на войне.

- Ого...

Виид переродился в могучего костяного дракона!

"Это довольно-таки мощное тело".

Во время битвы на Равнине Гарнав он поднял огромное количество нежити, поле боя было усеяно трупами, благодаря всему этому он смог превратиться в могущественного костяного дракона.

Кто бы мог подумать, что он превратится в костяного дракона именно в тот момент, когда им противостоит настоящий дракон.

Замешательство Виида были недолгими, увидев, как Кэйберн разинул свою пасть, он мгновенно начал уклоняться.

"Прежде всего мне нужно выжить. Один раз я уже умер, больше я не могу себе такого позволить".

Фуууууух!

Ядовитое дыхание дракона заполонило равнину.

Оно накрыло армию Империи Хэйвен, пустынных воинов, Легион Быков и все быстрее приближалось к тому месту, где находился Виид.

- Боже милостивый.

Фжух-фжух!

В ту же секунду Виид взмыл в воздух, взмахнув крыльями. Пространство, покрытое пламенем, окрасилось в черный цвет.

Под его напором земля таяла и пузырилась словно лава. Игроки не могли избежать этой яростной атаки. Те, кто попал в зону, пораженную дыханием дракона, мгновенно умирали.

Это была мощная атака, убивающая тысячи игроков одним ударом.

"Если бы я переродился как обычный скелет-воин, то мог бы и дальше спокойно лежать на земле, притворяясь мертвым... И почему моя жизнь никогда не складывается так, как я хочу?"

***

- Виид победил Бадырея.

Уже долгое время Ю Бинг-джин ждал своего преемника. Он поставил это опрометчивое условие и создал мир под названием "Королевская Дорога" еще когда был совсем молод.

- Я оставлю все императору, который покорит этот мир! - заявил он тогда.

В то время Королевская Дорога еще не приносила такой сумасшедший доход как сейчас. На сегодняшний день Корпорация Юникорн представляла собой экономическую империю, занимающую важную позицию в различных областях, от современных технологий до финансов, робототехники и индустриализации.

Он был единоличным правителем и решил оставить все свое богатство и власть преемнику, который объединит Версальский континент.

Однако, в последнее время Ю Бинг-джин испытывал сожаление по этому поводу.

Он создал виртуальную реальность, желая посмеяться над алчностью и порочностью этого мира, и в конце концов должен будет передать все это кому-то другому.

- Я проделал всю эту работу и теперь должен просто сдаться?

- Совершенно верно.

- Виид получит деньги, славу и даже красавицу-жену. Все это благодаря моим усилиям. Однако, все, что он дал мне в замен, это 200 вон, на которые я даже не смог купить себе какао.

- Судя по всему, так оно и есть.

- Для чего я тогда вообще жил? - проворчал Ю Бинг-джин, вспоминая о прошлом.

Он провел большую часть свою жизни в лаборатории. Когда он только начал разрабатывать Королевскую Дорогу, то изобрел искусственный интеллект, а затем по образу и подобию Земли создал Версальский Континент.

- До сегодняшнего дня, всю свою жизнь я занимался одними исследованиями. Пока все наслаждались Королевской Дорогой, я лишь следил за ними через мониторы.

- Верно подмечено.

Сейчас, когда он в приступе гнева оглядывался на свою жизнь, то понимал, что у него ничего не осталось. Ответы искусственного интеллекта приводили его в ярость.

- Я могу преуспеть во всем, за что берусь.

Ю Бинг-джин знал, что его здоровье ухудшалось. С помощью современной медицины он несомненно мог бы продлить срок своей жизни, однако в этом мире его ничего не удерживало, у него не было причин жить дальше.

- Прежде чем я умру, стоит ли мне начать играть в Королевскую Дорогу?

- Учитывая ваше психическое состояние, это будет оптимальным решением. Ваши эмоции действительно вызывают беспокойство.

- Я никогда не чувствовал себя таким подавленным.

- Вы не позволяете себе сблизиться с другими людьми. Вы нечестны с самим собой и не признаете своих истинных чувств. Любые пустяки выбивают вас из колеи, и вы постоянно испытываете серьезный стресс.

Ю Бинг-джин был готов застонать от сожаления. Он прожил долгую и тяжелую жизнь и теперь должен был отказаться от всего, чего он достиг, и остаться ни с чем.

- Ради чего я вообще жил? Даже искусственный интеллект, который я создал, критикует меня…

- Это не критика. Просто констатация фактов.

- Я ведь заботился о тебе, как о собственном ребенке...

- Голосовой анализ доказывает, что вы лжете. Для справки, родители всегда должны быть честны со своими детьми.

В этой ситуации была лишь одна вещь, которая доставляла Ю Бинг-джину удовольствие.

"Теперь Виид, несомненно, станет моим преемником. Я надеюсь он будет страдать так же сильно как я, общаясь с этим наглым искусственным интеллектом".